

¡Y AHORA CON 72 PAGINAS!





CLUB Nintendo®

46

MAS TIPS Y GOLPES DE KILLER INSTINCT 2

FINALES Y MORTAL KOMBAT 3 CLUB

¡REGALO! BUSCA LOS EXCLUSIVOS TATUAJES DE KILLER INSTINCT 2

NUEVAS Y EXCLUSIVAS IMAGENES DE LOS TITULOS PARA EL NINTENDO 64

GAME VISTAZO A: PREHISTORIK MAN





Chile $ 1.300
Bolivia Bs. 5.00

YA ESTA EN CHILE
DONKEY KONG COUNTRY 2.



ACOMPAÑA A DIDDY KONG,
LA ESTRELLA
DE DONKEY KONG COUNTRY 1
EN LA MAYOR DE SUS AVENTURAS.
JUNTO A LA BELLA DIXIE KONG,
ENFRENTATE A LAS TRAMPAS
DEL MALIGNO KAPTAIN
K. ROOL Y SUS KREMLINGS,

ESTA CHICA ES UNA FIERA

AUN MAS EMOCIONANTE
GUE EL ANTERIOR,
AUN MAS SECRETOS
.. MAS AVENTURAS..

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

AHORA MUCHO MAS SUPER NINTENDO!



PUERTO GRAFICO



¡Prepárate!, porque este número está dirigido casi íntegramente a todos los fanáticos como tú, de Mortal Kombat 3, Killer Instinct 2 y la gran novedad; Street Fighter Zero 2.

Bueno, si eres uno de los no tan fanáticos, tenemos toda la información que necesitas y esperas, porque el mundo de Nintendo, tiene mucho para investigar y mostrar, a si es que, no te preocupes.

Aunque para esto tengamos una sección al final de la revista, te adelanto que el próximo número, cómo éste, está de no perdérselo, debido a que editaremos el material de nuestra visita a la gran feria internacional "E3 de Los Angeles 1996", donde te enterarás de lo que viene.

Es tiempo de despedirme y recordarte una vez más que... Revista Club Nintendo tiene ¡El Secreto del Poder!

Hasta la próxima.

El Editor

RECIBIMOS CARTA

ARGENTINA MARTIN MARTINEZ - DARIO - MATIAS LUNA - FACUNDO CIRILLE - GONZALO OLIVA - DANIEL OROÑO - TADEO CALDERON - DAVID A. GARAY - IGNACIO BO - FRANCISCO TROIANO - CIRO CAMADINI - DAVID NESTOR ROGUIN - LUIS MORALES - RICARDO NOGUEROL - MARIANO STREET - ADRAN COGLIANO - GABRIEL ALEJANDRO RAMIREZ - EMMANUEL POLICICCHIO - OSVALDO GONZALEZ - DAMIAN JAIME - MARTIN ANDRES - OCTAVIO VITALI - CHRISTIAN G. FERREIRO - AGUSTIN H. MIRANDA - DIEGO CARCAMO - SEBASTIAN ALEJANDRO CREUSSER - DAMIAN CASTILLO - GASTON LUCAS PESARINI - MARIO E. ALVAREZ

BOLIVIA JUAN CARLOS ZAMBRANA

CHILE JORGE BRAVO CORTES - FRANCISCO ALVAREZ BEPERET - VIRGILIO RUILOVA - ROBINSON ALARCON BERNAL - LEONARDO RODRIGUEZ LAGOS - HUGO MUÑOZ CAROCA - PABLO JULLIAN - RODRIGO ESPINOZA - TOMAS CANE MARTINEZ - JUAN PABLO ROJAS ROJAS - JULIO REYES REPINÑO - JAVIER VENEGAS - ESTEBAN AVILA C. - PABLO CONTRERAS - PEDRO VARGAS V. - FERNANDO CASTILLO LOBOS - MARCELO GUTIERREZ - CHRISTIAN GONZALEZ M. - CAMILO IGNACIO ESPINOZA HUERTA - CALUDIO DIAZ MOSCOSO - RICARDO PEREIRA - JOSE CHEPA - EDUARDO OGUETA - ADRAN EGAÑA VENEGAS - ALONSO MONTERO VASQUEZ - DAVID FUENTES - PABLO WALLRSTEIN - ANDRES BORDEU C.

PERU WALTER NOVOA

URUGUAY ALBERTO MASTRA - RODOLFO HEUER - ALBERTO - NICOLAS AYALA - LEONARDO ACOSTA



SUPER NINTENDO

GAME BOY

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 5/6 Nº 46
JUNIO 1996
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Editorial Televisa Chile S.A.

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente Comercial: Marlene Larson C. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Editorial Televisa S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Abril de 1996. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO®



Pienso que la secuela de Donkey Kong Country, es bastante entretenida y un poco mejor a su precesor. Aunque muchas cosas se conservaron, como por ejemplo, los fondos, sus espectaculares gráficos, etc., pero lo más importante, a mí juicio, es que se mantiene algo genial: Su forma de entretener al videojugador. Y ya que estamos en esto, ¿por qué cambiaron el título de Diddy Kong's Quest a Diddy's Kong Quest?



ARTURO GARCIA MENDEZ

En realidad, DKC, tanto el primero como el segundo, han causado gran revuelo entre los videojugadores debido a sus grandes gráficos y forma de entretener, su espectacular música y uno que otro detalle, que simplemente atrae mucno a cualquier persona. Por otro lado y para no meternos en cosas gramaticales, sólo te comentaremos que el primer nombre significa "El reto de Diddy Kong" y el segundo algo así como "el gigantesco reto de Diddy", pero también en un juego de palabras uniendo Kongquest, suena como conquest (conquista) lo cual significa además "la conquista de Diddy". Incluso todas las revistas norteamericanas al ser avisadas telefónicamente de este cambio, cometieron el error de ponerlo como "Diddy's Conquest".

Querido Dr. Mario: ¿Qué dice Cranky a Diddy en DKC2, después de "The End". Es algo como una clave, pero no lo entiendo porque no domino el inglés.
Su amigo lector # 1997.

GABRIEL

Lo que dice Cranky a Diddy, es la clave para el Music Test y el Cheat Mode (los cuales ya publicamos). Cuando estás en Cheat Mode debes poner claves usando los botones A, B, X, Y, R L; si descubres alguna clave, mándala cuanto antes para publicarla. Nosotros ya estamos buscándolas.

◆

En ocasiones publican fotos engañosas, las cuales nos confunden, como por ejemplo, en el fondo de una de ellas, se alcanzaba a ver un TV con SSF2 cuando apenas salía en Arcade y era imposible tenerlo en formato casero o cuando analizaron MKII de GB y pusieron fotos de lo que parecía ser una película y como ustedes han dicho "pocas cosas son por coincidencia", esas fotos las publican para que los lectores, al no saber de qué se tratan, escriban preguntando y ustedes, al tener de antemano una respuesta, aseguran un espacio en la próxima sección de Dr. Mario ¿qué tal si en lugar de esto, mejor explican en una nota sencilla lo referente a la información que pueda ser engañosa y aprovechar mejor el espacio del DOC?

FACE DOWN

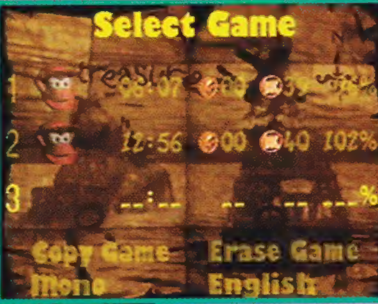
Antes que nada recuerda que hacemos una revista interactiva, donde la parte más importante son las cartas de lectores como tú. Hay muchas cosas que hemos hecho y que no las decimos porque no queremos sonar presuntuosos (o mejor dicho presumidos) ya que sólo lo hacemos porque nos gusta poner más creatividad y más ganas a todo lo que hacemos. Por ejemplo, sólo 3 lectores se dieron cuenta de que nuestros cursos Nintensivos iniciaban con la letra del título que analizábamos. O también que el fondo de los análisis tienen fotos del mismo título y muchas cosas más. Sabemos que nuestros lectores son muy observadores, pero nunca hemos publicado una foto engañosa. Una de nuestras políticas editoriales es nunca incluir fotos de los juegos que hayan sido retocadas con excepción de los mapas. Incluso la carta de Diddy's Kong Quest, nosotros no lo hicimos con la intención de que nos preguntaran, pero siempre hay alguien que lo ve con más detalle.

◆

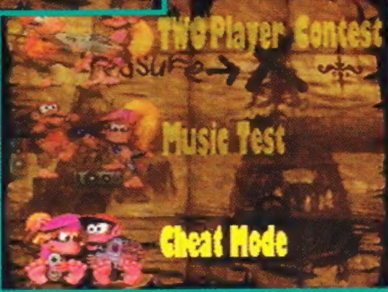
DIDDY'S KONG QUEST

Hace varios números hablamos de un truco para hacer aparecer el Sound Test y una opción rara llamada "Cheat Mode" en este juego y en esa ocasión nos preguntamos ¿Y esto, para qué sirve?. Bueno, pues ya hemos averiguado qué onda con esto por lo que les daremos un par de códigos, pero antes recordaremos cómo se hace el primer truco por si alguien no tiene esa revista (sí, ya saben: nuestro pretexto de siempre).

Para empezar, este truco tendrás que hacerlo en un archivo nuevo, así que si tu curiosidad es muy grande y tienes los 3 archivos ocupados tendrás que sacrificar uno.



Ahora, señala la opción de "Two Play Contest" y ahí marca 5 veces hacia abajo, en tu control pad, si lo haces bien aparecerá la opción de "Sound Test", después repite la operación (ahí marca 5 veces hacia abajo, en tu control pad) y así harás aparecer la opción de "Cheat Mode".

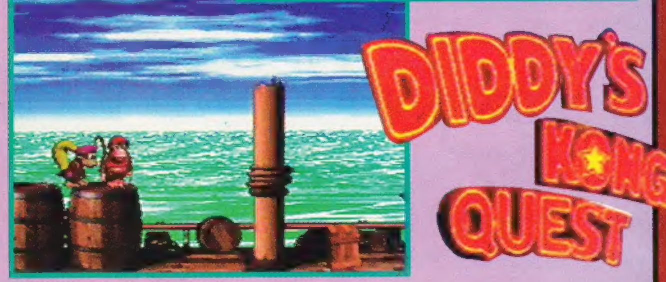


Ahora, señalando esta opción presiona la siguiente secuencia:

B, A, ►, ►, A, ◄, A, X



Si lo haces bien oirás a Diddy y a Dixie hacer un sonido y con esto ya no aparecerán Barriles DK en el juego (de esos de los que rescatas a Dixie o Diddy).





Otro código es el siguiente: señalando la opción de "Cheat Mode" presiona la siguiente secuencia:

Y, A, Select, A, ▼, ◄, A, ▼.

Esto te permitirá empezar con 50 vidas de reserva.

TOY STORY

Seguramente tu has tenido algunos problemas con este juego, ya que no es muy fácil, pero por si ya estás muy desesperado, a continuación te daremos un truco que te ayudará mucho.

En la primera escena avanza hasta que llegues al mueble que se ve en el mapa (donde está la cubeta con los soldados de plástico), ubícate en el cajón de abajo, exactamente debajo de la cubeta de los soldaditos (tal como se muestra en el mapa) y ahí agáchate por unos 6 ó 7 segundos, si lo haces bien verás que la estrella donde se muestra tu energía comienza a girar.



Ahora, si te golpea algún enemigo Woddy se quejará pero no perderá nada de energía. Para saltarte de nivel simplemente tendrás que presionar Start para poner pausa y después presionar Select.

TATUAJES AUTOADHESIVOS
KILLER INSTINCT 2

INSTRUCCIONES

El sector de la piel donde lo apliques debe estar muy limpia, seca y sin vellos.
No aplicar en pieles sensitivas o cerca de los ojos.

1 -Desprende la cubierta transparente que cubre el tatuaje.

2 -Ponte el tatuaje en la zona deseada, el lado descubierto debe quedar hacia abajo y presiónalo firmemente.

3 -Frota la cubierta trasera del tatuaje cuidadosamente, sin dejar de presionar, con una esponja húmeda.

4 -Espera alrededor de 30 segundos para retirar la cubierta trasera del tatuaje.

5 -Limpia el tatuaje suavemente con agua. Ahora solo debes dejar que se seque bien.

PARA REMOVERLO: puedes quitártelo con cinta adhesiva, alcohol o aceite para niños.

¡Y EN EL PROXIMO NUMERO, MAS TATUAJES CON MAS PERSONAJES!



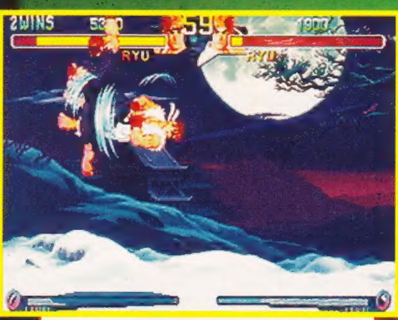


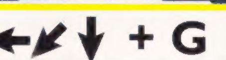
Desde que salió **Street Fighter, CAPCOM** a trabajado mucho en el desarrollo de este tipo de juegos; el que revolucionó fue obviamente el **Street Fighter II** y desde entonces se han perfeccionado técnicas, creado nuevos estilos de gráficas, cuidando hasta el último detalle buscando siempre el equilibrio entre las cualidades de los personajes, y ahora para deleite de todos **CAPCOM** lanza **STREET FIGHTER ZERO 2.** Seguramente para cuando estés leyendo esto ya estará en cartelera la película de **STREET FIGHTER THE MOVIE** (si la de animación japonesa), entonces te darás cuenta de cómo **STREET FIGHTER ZERO** tiene detalles de la pelíicula, pues ahora **STREET FIGHTER ZERO 2** tiene más detalles de la película como el escenario donde pelea **Ryu** vs **Sagat** y muchos otros que veras en las fotografías.

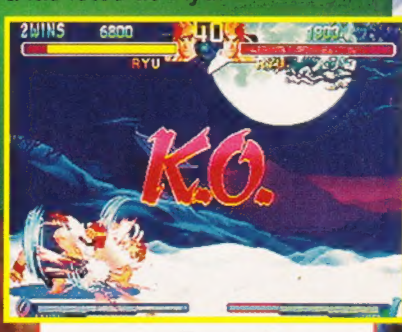
¡ LO NUEVO !

Ahora este juego cuenta con 18 personajes, todos los de Street Fighter ZERO regresan y los tres personajes secretos M.Bison, Akuma y Dan ya los puedes seleccionar normalmente; Dhalsim y Zangief aparecen nuevamente; Gen un peleador del primer Street Fighter se une al grupo de los nuevos; Rolento un jefe de Final Fight y el más carismático de los nuevos es Sakura una chica que por primera vez aparece.

El **ZERO COUNTER** ahora lo puedes marcar con cualquier botón de **Golpe** o **Patada**, esto es porque cada personaje cuenta con dos **ZERO COUNTER**, uno para contra-atacar por abajo o por arriba, dependiendo del botón.
Por ejemplo observa las fotos de Ryu.



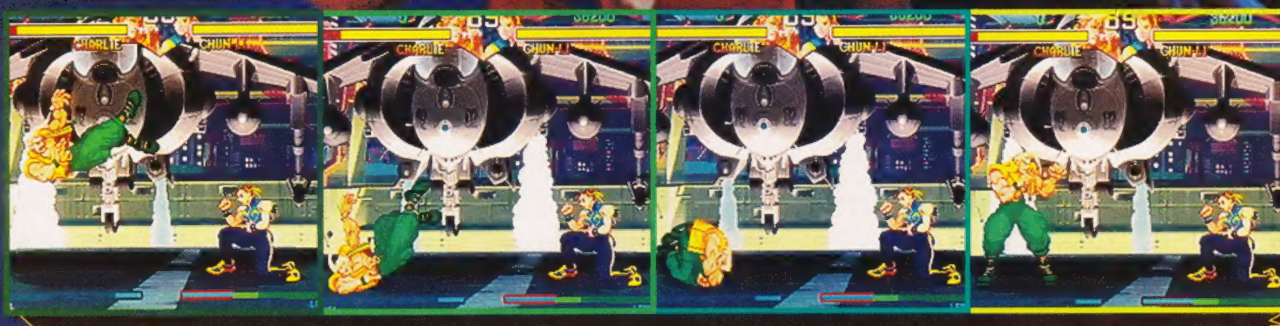






La forma de marcar los ZERO COUNTER es la misma para todos los personajes.





Para recuperarte cuando te golpean ejecuta la siguiente secuencia:



Esto funcina con todos los peleadores.

SUPER COMBO CUSTOM

Esto es lo mejor de lo nuevo que tiene SFZ2 ya que puedes ejecutar los SUPER COMBO al marcar ciertos movimientos mientras tengas lleno cuando menos un nivel de la barra inferior ahora en SFZ2 puedes marcar los SUPER COMBO CUSTOM (o sea un super combo personalizado) con solo presionar dos botones de Golpe más uno de Patada o dos botones de Patada más uno de Golpe (o sea tres botones simultáneamente pero que no estén en línea, si no es uno de



los horribles muebles con los botones en forma de pirámide).

En el momento que lo activas se obscurece la pantalla y aparece una barra de tiempo, entonces rápido puedes marcar la combinación de poderes y ataques antes de que se termine el tiempo, pero no creas que eso es todo ya que también lo puedes ejecutar en el aire, esto te abre una gama de super combos de todo tipo, lucidos , devastadores, repetitivos, trabadores, etc.

Otra cualidad es que lo puedes marcar para suspender un SUPER COMBO normal.

Ysi ya lo marcaste y lo quieres suspender sólo presiona nuevamente los tres botones.

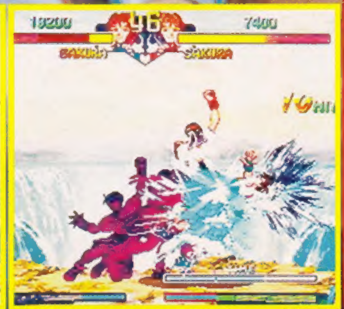




















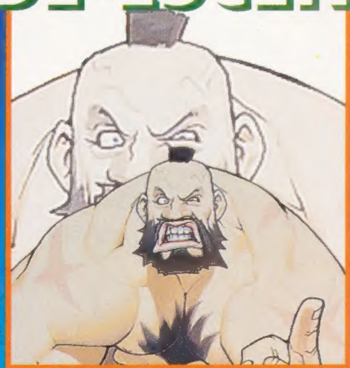






SELECCION DE ESCENA

Al jugar en VS coloca el cursor en la cara del personaje del escenario donde quieres jugar, ahora mantén presionado el botón de START por 5 segundos...





..después selecciona el peleador que quieras



¡Y listo! el escenario en el que peleas tú lo seleccionaste.



Si haces este truco en la cara de M.Bison en lugar de jugar en Brasil jugarás en esta escena nueva



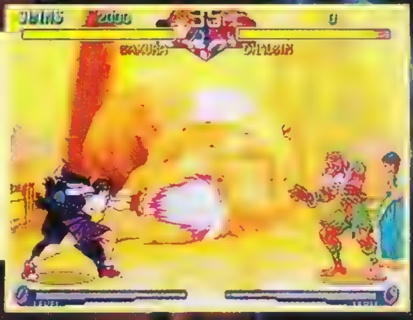




Algo similar pasa con la cara de Sagat ya que en lugar de jugar en Tailandia pelearás en Australia, la escena tipo la película.



Los movimientos que están en este tipo de marcos son los SUPER COMBOS NORMALES y para poder ejecutarlos es necesario que cuando menos tengas un nivel lleno de la barra de poder (de la parte inferior de la pantalla).Si tienes los tres niveles tú decides si gastas sólo uno, dos o los tres niveles al ejecutar el movimiento presionando uno, dos o los tres botones indicados.





Cuando eliminas a tu oponente con un SUPER COMBO CUSTOM la pantalla se verá así, con ligeros cambios dependiendo del nivel.

Algo similar pasa cuando terminas al oponente con un SUPER COMBO NORMAL.

G = GOLPE
P = PATADA
x 1-3 = PUEDES MARCARLO CON UNO, DOS Y HASTA LOS TRES BOTONES
GGG = PRESIONAR LOS TRES BOTONES DE GOLPE SIMULTANEAMENTE
PPP = PRESIONAR LOS TRES BOTONES DE PATADA SIMULTANEAMENTE
GG = PRESIONAR DOS BOTONES DE GOLPE SIMULTANEAMENTE
PP = PRESIONAR DOS BOTONES DE PATADA SIMULTANEAMENTE

[OPCIONAL]

 = GIRO DE 360°



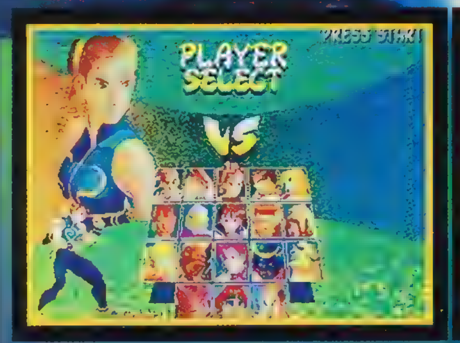
Y ya que estamos con estas fotos, te diremos que si logras acumular 5 SUPER COMBO FINISHER (o sea terminar con tu oponente con SUPER COMBO ya sea CUSTOM o NORMAL te retará un oponente extra).



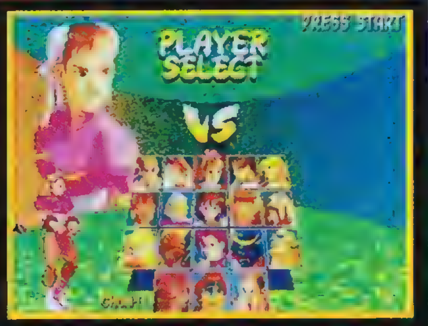
Claro que tiene su diálogo previo, y en cuanto termines con él continúas con tu juego normal.



Seguramente esto te recordó el truco de AKUMA del primer SFZ, pues aquí también sale. Para que Akuma aparezca: al final, al jefe tienes que ganar con SUPER COMBO diez veces o más antes de llegar al jefe final, pero además tienes que acumular más de un millón de puntos.



Coloca el cursor sobre la cara de Chun-Li por cinco segundos aproximadamente mientras mantienes el boton de Star presionado...



...Y después selecciona a Chun-Li para que aparezca pero con el traje original.



Así juegas con Chun-Li con el traje original y cambia la forma de marcar un poder. Pero por lo demás es lo mismo.

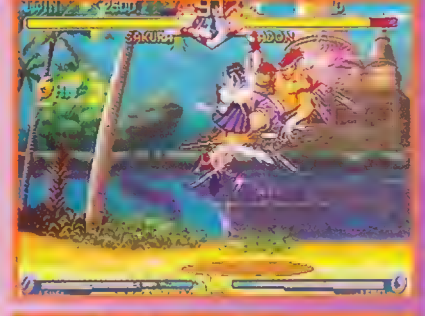
SAKURA

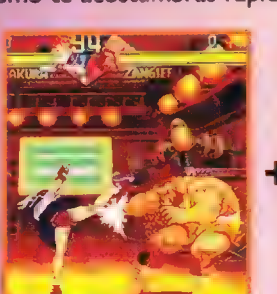


Japan

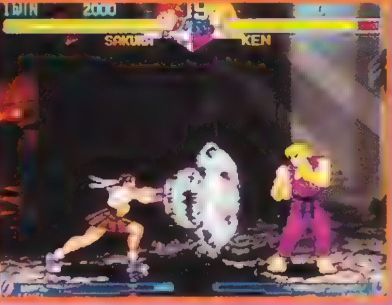
Tú te preguntarás por qué le pusieron a este personaje Sakura; ella es una típica chica japonesa estudiante de preparatoria porque utiliza su blusa marinera y así pelea. Sus técnicas son el **Hadouken** (la misma de Ryu y Ken ¿por qué sera?), el **Shouuken** que es una especie de Dragon Punch pero ella corre y después se levanta con el puño, otra técnica es **Shunpukyaku** que es como la Hurricane Kick pero dependiendo del botón con qué la marques cambia su órbita. Como verás tiene un gran parecido con Ryu y Ken en la forma de jugar por lo mismo te acostumbras rápido a jugar con ella.

→ ↓ ↘ + G





→ + PMedia

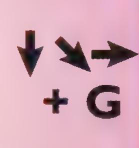


↓ ↘ → + G (presiónalo constantemente)



Mientras estés pegado al oponente

→ + GMedio
[←][GFuerte]

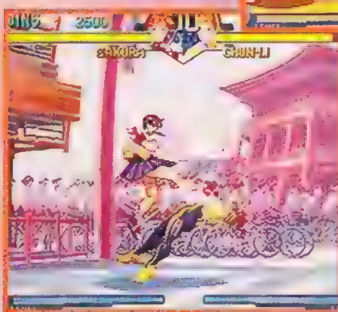


↓ ↘ →
+ G





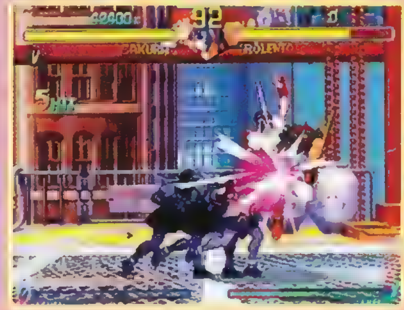
→ + PMedia
[←][PFuerte]



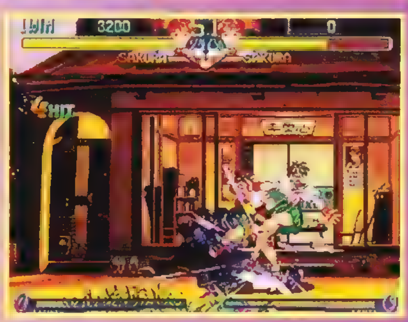
↓ ↙ ← + P



↓ ↘ → ↓ ↘ →
+ G x 1-3



↓ ↘ → ↓ ↘
+ G x 1-3



↓ ↙ ← ↓ ↙ ←
+ P x 1-3

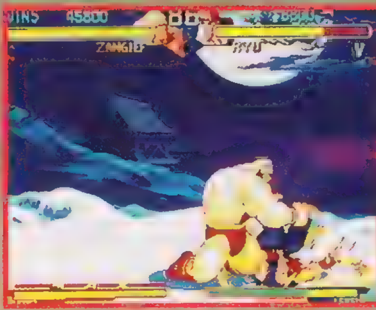


U.S.S.R.

El también revive del Street Fighter 2, pero esta vez más fuerte que nunca, sus técnicas ahora son más fáciles de marcar porque la movilidad se ha mejorado y adaptado al estilo de SFZ2, pero si te acostumbraste al estilo que tenia en cualquier versión SFII no te preocupes ya que te adaptas rápido a este nuevo estilo, sobre todo a los Super Combo CUSTOM.





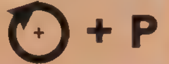




+ G

+ P

Mientras estés pegado al oponente



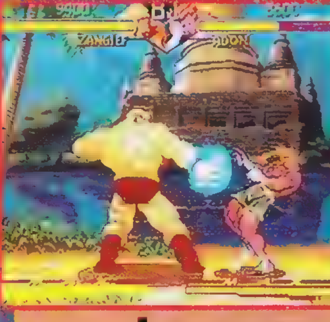
+ P



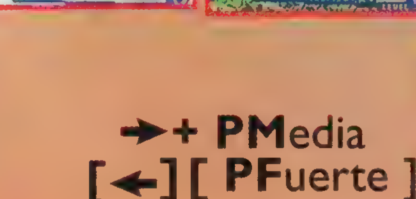


→ + GMedio
[←][GFuerte]

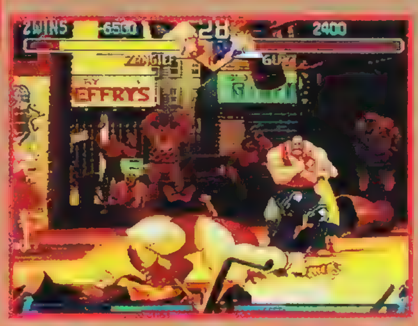
Mientras estés pegado al oponente

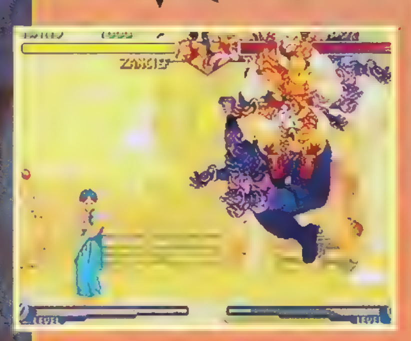


→ ↓ ↘ + G

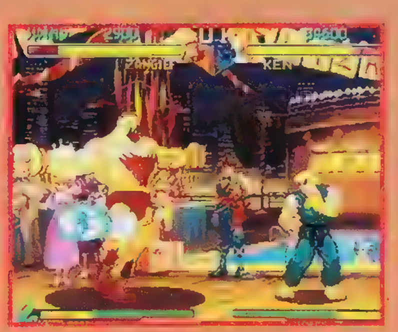


→ + PMedia
[←][PFuerte]

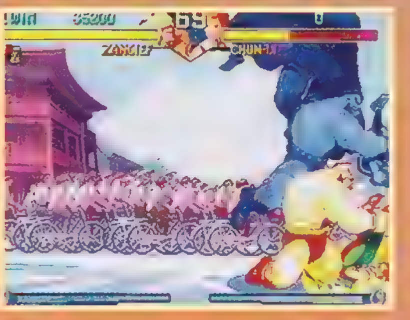




Doble GIRO + G x 1-3



GGG
[PPP]



↓ ↘ → ↓ ↘ → + G x 1-3

GEN

China

El apareció en el primer Street Fighter (al igual que Ryu, Ken, Sagat, Adon y Birdie, o sea que ya son viejos conocidos) pero ahora cuenta con nuevos movimientos como el **Hyakurenko** que se parece a la patada de Chun Li pero con las manos, lo más relevante es el hecho de que puedes (más bien debes) jugar con dos técnicas de pelea, que seguramente el que domine las dos hará de Gen un peleador peligroso.

Mientras estes pegado al oponente

→ + GMedio [←] [GFuerte]

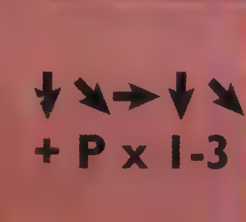
→ + PMedia [←] [PFuerte]

PRESIONA RAPIDAMENTE G





← → + G





↓ ↑ + P Después de rebotar en la pared, tú decides hacia dónde quieras rebotar moviendo el control.



→ ↓ ↘ + P

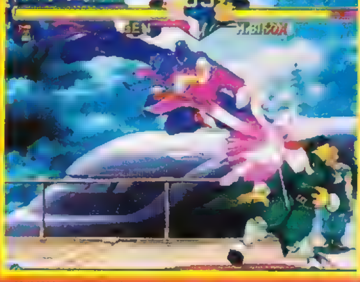
Presiona **Patada** rápidamente para seguir atacando



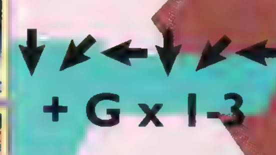
↓ ↘ → ↓ ↘ → + G x 1-3

↓ ↘ → ↓ ↘ + P x 1-3





MIENTRAS SALTAS ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + P x 1-3



↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + G x 1-3

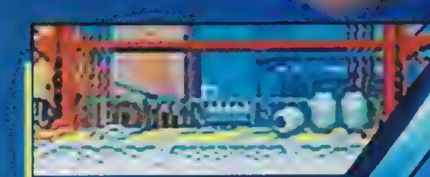


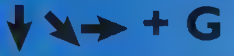
PPP

Así cambias de técnica

GGG







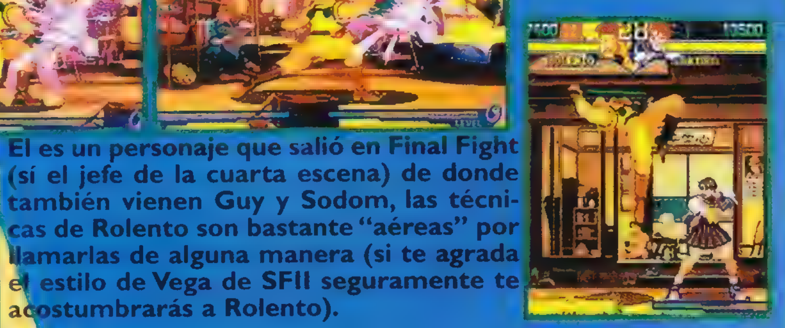
ROLENTO





↓↘→ + G

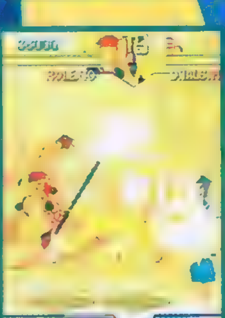
Este ataque lo puedes ejecutar hasta tres veces continuamente



El es un personaje que salió en Final Fight (sí el jefe de la cuarta escena) de donde también vienen Guy y Sodom, las técnicas de Rolento son bastante "aéreas" por llamarlas de alguna manera (si te agrada el estilo de Vega de SFII seguramente te acostumbrarás a Rolento).



↓↑ + G ó P



Mientras estés pegado al oponente

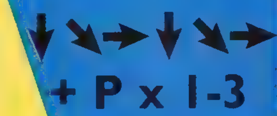
→ + GMedio

[←][GFuerte]



→ + PMedia

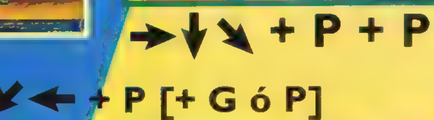
[←][PFuerte]



↓↘→↓↘→

+ P x 1-3

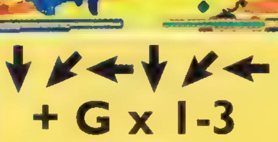




→↓↘ + P + P

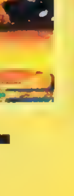
↓↙← + P [+ G ó P]





↓↙←↓↙←

+ G x 1-3



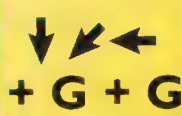


Mientras estés en el aire

↓+ PMedia







↓↙←

+ G + G

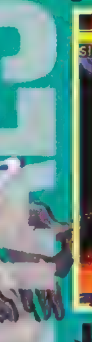




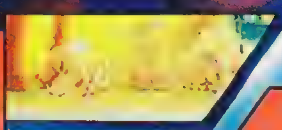
GGG + G


KEN
U.S.A.
↓↙← + Start
↓↙← + G
↓↘→ + G
→↓↘ + G
↓↙← + P
↓↘→↓↘ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + P x 1-3
Presiona Patada rápidamente para seguir atacando
CHUN-LI
China
PRESIONA RAPIDAMENTE P
↓↑ + P
←↙↓↘→ + G
[←→ + G] Sólo si cambias a la versión original
→↘↓↙← + P
Recuerda que este personaje puede rebotar en la pared
←→←→ + P x 1-3
↙↘↙↗ + P x 1-3
↓↘→↓↘→ + G x 1-3
SAGAT
Thailand
↓↘→ + G
↓↘→ + P
→↓↘ + G
→↓↘ + P
↓↘→↓↘→ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + P x 1-3
↓↙←↓↙← + P x 1-3
14


ADON
Thailand
↓↘→ + P
→↓↘ + P
→↘↓↙← + P
↓↘→↓↘→ + P x 1-3
↓↘→↓↘ + G x 1-3 [+ G ó P]
Presiona Golpe o Patada rápidamente para seguir atacando
BIRDIE
England
←→ + G
GG
[PP]
Mantenlos presionados por un segundo o más
○ + G
○ + P
←→←→ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + G ó P x 1-3
GUY
U.S.A.
↓↘→ + G + G
↓↙← + P
↓↘→ + P + P
↓↙← + G
Recuerda que este personaje puede rebotar en la pared
↓↘→↓↘ + P x 1-3
↓↘→↓↘ + G x 1-3 + G
Presiona Golpe rápidamente para seguir atacando
15

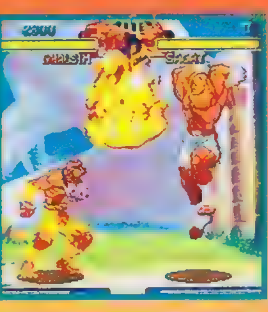


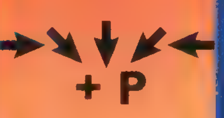
Regresa del clásico Street Fighter II con sus movimientos básicos como el Yoga Fire, Yoga Flame y ahora la teletransportación (que lo puedes marcar en el aire) y un nuevo movimiento Yoga Strike (para protegerte por arriba), entre los Super tiene uno similar a Rose para agarrar al oponente en el aire.





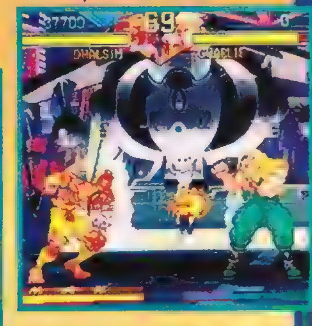








↓↘→ + G





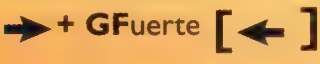




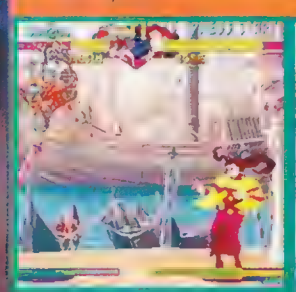


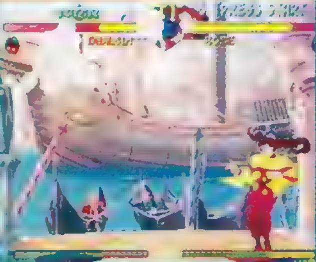


→ + GMedio [←]



→↘↓↙← + G









→↓↘ + GGG
[←↓↙]
[PPP]

↓↘→ + G
→↓↘ + G
↓↙← + P Tambien lo puedes ejecutar en el aire
↓↘→ + Start Sólo es un intento.

↓↘→↓↘→ + G x 1-3
↓↙←↓↙← + P x 1-3

Japan



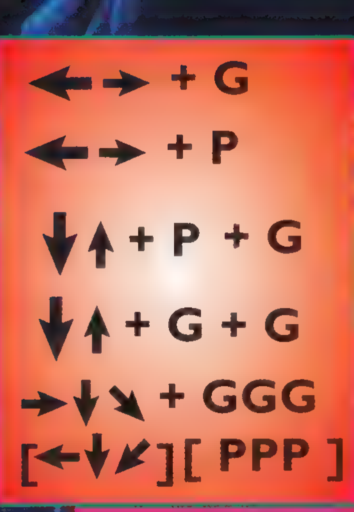
Con los 13 personajes restantes no hubo muchos cambios posiblemente serán en sus técnicas y en sus nuevas poses; las gráficas de Ryu, Ken y Dan con sus intentos; Guy, Sodom, Rose y Birdie tuvieron nuevas técnicas o se hicieron más fácil de manejar; en Dan hubo un gran cambio en su técnica de Dankuukyaku ahora es muy fácil ya que no se necesita golpear pausadamente el botón.

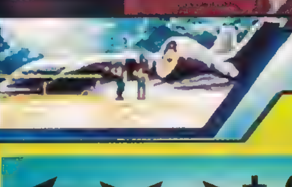
RYU



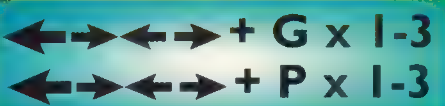
↓↘→ + G
⟲ + G
⟲ + P
→↓↘ + P
←↙↓ + P
→↘↓ + G
Estos dos movimientos los marcas después de que te tiran
U.S.A.
↓↘→↓↘→ + G x 1-3
DOBLE GIRO ⟲ + G x 1-3
SODOM
CHARLIE
←→←→ + G x 1-3
Presiona Golpe rápidamente para seguir atacando
←→←→ + P x 1-3
↙↘↙↗ + P x 1-3
←→ + G
↓↑ + P
U.S.A.
↓↙←↓↙← + G x 1-3
↓↘→↓↘ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + P x 1-3
Italy
↓↙← + G
←↙↓↘→ + G
→↓↘ + G
↓↘→ + P
ROSE

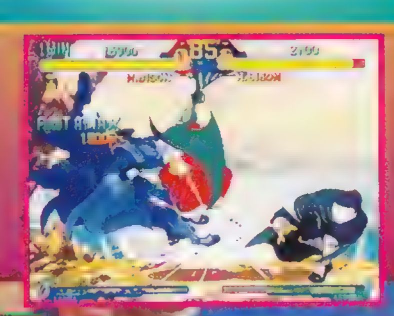
M. BISON


←→ + G
←→ + P
↓↑ + P + G
↓↑ + G + G
→↓↘ + GGG
[←↓↙][PPP]






←→←→ + G x 1-3
←→←→ + P x 1-3



AKUMA

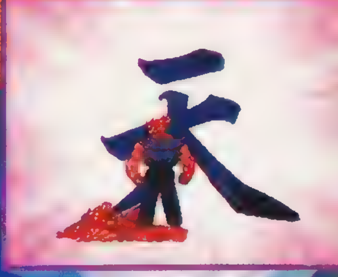




↓↘→ + G — También lo puedes ejecutar en el aire
→↓↘ + G
↓↙← + P — También lo puedes ejecutar en el aire
↓↘→↗ + P — YA QUE ESTES EN EL AIRE PRESIONA CUALQUIER BOTON
↓↙← + G
←↓↙ + G
→↓↘ + GGG
[←↓↙][PPP]
→↘↓↙← + G

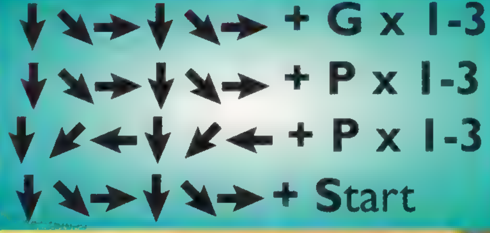
→↘↓↙←→↘↓↙← + G x 1-3
↓↘→↓↘ + G x 1-3
MIENTRAS ESTES EN EL AIRE ↓↘→↓↘→ + G x 1-3
GDébil,GDébil, → PDébil,GFuerte

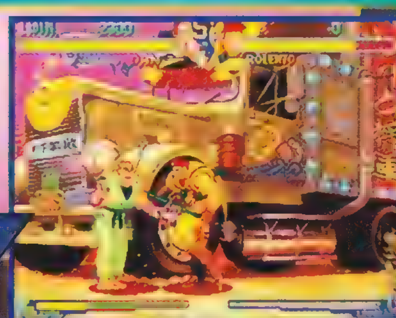
Este cuarto SUPER lo tienes que marcar rápido y con nivel 3



DAN


↓↘→ + G
→↓↘ + G
↓↙← + P
↓↘→ + Start
[↓↙←]


↓↘→↓↘→ + G x 1-3
↓↘→↓↘→ + P x 1-3
↓↙←↓↙← + P x 1-3
↓↘→↓↘→ + Start









NO. 8074893

INFORMACION DEL CUARTO DE INVESTIGACIONES DE SHADOWLAW U-38

INFORME SECRETO SOBRE LOS NUEVOS CANDIDATOS PARA INGRESAR A SHADOWLAW, DE PARTE DEL PRESIDENTE DE LUCHADORES.

NOMBRE: *KASUGANO SAKURA*
EDAD: *15 AÑOS*
SEXO: *FEMENINO*
NACIONALIDAD: *JAPONESA (TOKIO, SETAGAYA)*

Esta información, había sido escrita el día 14 del mes pasado (antes del amanecer), pero hubo algo que llamó mucho la atención a nuestros ayudantes, esta mujer la cual no pasa de ser un humano común y corriente, se dedicaba a capturar o a delatar maleantes, a los cuales entregaba a la policía de Japón; nosotros estamos seguros que al hacer esto su deshonor se fue a los extremos.
Como les mencionábamos, esta joven es una luchadora de primera clase, de los muchos informes, hay uno especialmente en el cual se dice que derrotó a Shadoll a mano limpia. A este hecho hay que ponerle mucha atención, puesto que no nos derrotan así de fácil. Esta vez el objeto de investigación se compara con el informe ejemplo, los cuales son muy parecidos.
Actualmente nuestro grupo de científicos tienen en sus manos un tipo de proyecto que consiste en el estudio de la constitución del cuerpo. En el experimento (740106) se estudia que las reacciones de sus sentimientos y la manipulación de adrenalina sean rápidas, es decir, mejoradas; también se analiza que si se encontrara afectada cada parte del movimiento voluntario de sus músculos, se puedan reconstruir o se puedan curar fácilmente por cualquier medio para introducirlo al cuerpo, es más, implantar un gran cerebro y hacer un tipo de tratamiento que se le debe de enseñar para que cuando pelee, siempre tenga que hacerlo a mano limpia, sin armas. Esta información tiene que ser introducida en la piel de éste, la primera vez que se hizo se obtuvo un resultado totalmente diferente. Siempre hemos juzgado y comparado entre los objetos que son inservibles para nosotros y de ahora en adelante, continuaremos estas investigaciones para alcanzar buenos resultados mientras Kasugano Sakura y el experimento (740106) dé un estado en el cual el cuerpo se mantenga vivo y más fuerte. Además, que no cuente con un registro que lo ejecute, es decir, que tenga un rastro de lo que se le pida y al mismo tiempo está comprobado que no existe ninguna relación de parte del gobierno o de algunas instituciones que la respalden, ella actúa por sí misma, de eso no nos tenemos que preocupar.
Si consideramos que hasta ahora comprueba que tiene una relación en el registro que obtuvimos la otra vez, no tiene ningún refuerzo, su capacidad escondida es más alta a la que tiene ahora, por lo tanto llegará a unos niveles muy sorprendentes y si vemos concretamente los casos son muy contados, es decir, si ella fuera parte de nuestra institución, todavía serían pocos y aún menos los que trabajan a la perfección y hacen el trabajo como nosotros queremos (Nivel 4). Ahora bien, si hay un nivel definido, podemos tener la ventaja de manipular sus técnicas (Phsyco Power) suponemos que podríamos llegar de nivel en nivel hasta llegar a uno más alto y de una forma muy simple.
Es más, tomando en cuenta al grupo de científicos, sus resultados totalmente analizados en su forma de pelear son del tipo Alfa A-4 y B-1 y al ser registrados en nuestra máquina descubrimos que tiene una relación entre estas personas (Ryu y Ken), ambos son muy parecidos, esto está confirmado, nosotros no sabemos qué tipo de relación, pero suponemos que sea por pura casualidad.
El punto de vista actual es que entre ella y estas personas, la relación o contacto pudo haber sido en el pasado, las cuales han dejado huella pero los detalles son desconocidos, por ahora no sabemos el estado del factor, pero ella cuenta con varios tipos de cualidades.
Y si ella perteneciera a nuestro glorioso Shadowlaw tendría muchas posibilidades aquí.
Mientras los investigadores toman en cuenta el Phsyco Power de Kasugano Sakura, podría aumentar la capacidad de su cerebro con la ayuda de una máquina que sería implantada y ambas tengan una estrecha relación, juntas mejoren las cosas, esta teoría ha vuelto a ser estudiada, es decir, con una máquina para lavar el cerebro. Hay un punto importante, el cual consiste en que si se somete a presión, tiene la posibilidad de ser peligrosa, todas sus peculiaridades desaparecerán, creemos que este método se utilice por las buenas, con amabilidad, porque si no, no podemos obtener nada bueno de esto. Este informe sugerimos sea tomado en cuenta.

GAME VISTAZO A: FIFA 96 SOCCER

La Tierra ha sido invadida por fuerzas malignas y para poder salvarla existe un poderoso comando que está dispuesto a todo con tal de que la Tierra esté tranquila. Bueno, casi a todo, ya que no soportan perderse un partido de futbol... y con esta adaptación para el Super Game Boy, van a estar muy entretenidos. ¿Qué? ¿Pensaste que nos habíamos equivocado de introducción? Ya nos imaginamos, de seguro dijiste"¿Y ahora,estos ya se volvieron a equivocar?". Pues ya ves que no, pero mejor vamos a lo que nos importa que es este Gamevistazo.

Primero que nada, esta adaptación tiene 216 equipos, o sea 21 equipos menos que la versión de SNES y si no nos crees, compara la tabla:

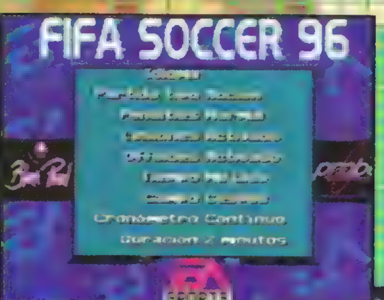


Como puedes ver, quitaron 3 Ligas en el GB y le agregaron 3 equipos a la Liga Mundial y 16 a la Americana. Los 3 equipos nuevos de la Liga Mundial son equipos de Súper Estrellas y los otros 16 equipos, pues son Americanos, pero entre ellos encontrarás algunos nombres de jugadores ficticios o que no juegan en ese equipo.



LIGA	SNES	GB
MUNDIAL	54	62
AMERICANA	6	22
BRASILEÑA	16	16
INGLESA	22	22
FRANCESA	20	20
ALEMANA	18	18
ITALIANA	18	18
MALASIA	16	--
HOLANDESA	18	18
ESCOCESA	10	--
ESPAÑOLA	20	20
SUECA	14	--
TOTAL	237	216

Podemos decir que es un juego bastante interesante y entretenido, a pesar de las fallas antes mencionadas y de que algunos equipos no tienen sus nombres originales, está bien.



Algo que conserva esta versión es la opción de seleccionar el idioma que domines de entre los 4 que hay: Español, Inglés, Francés y Holandés.

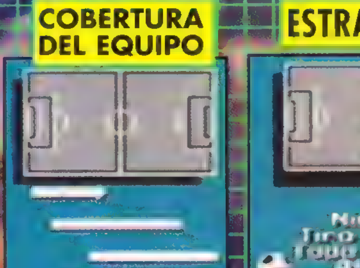
Puedes jugar un partido de Liga, de Play Off o Torneo con cada una de las 9 Ligas que trae el juego.

Desafortunadamente, el cartucho no trae batería y si quieres llegar a ser campeón, tendrás que jugar todo el campeonato.



Otra de las cosas que contiene es el menú antes de comenzar el partido. Aquí eliges:

COBERTURA DEL EQUIPO



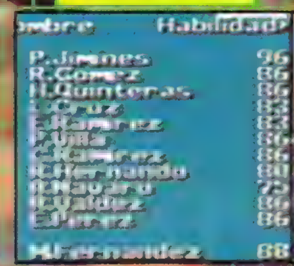
ESTRATEGIA



FORMACION



ALINEACION

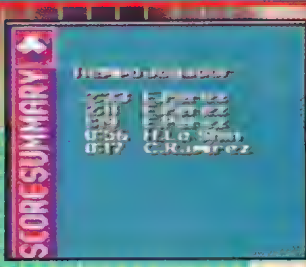


OPCIONES

Donde puedes activar y desactivar las lesiones, off-sides, las tarjetas y hacer ajustes del reloj y porteros.

Otra cosa que no conserva, es la opción de práctica, donde podías entrenar los tiros de esquina, pases y penalties. Tampoco trae repetición instantánea.







Esta adaptación está muy bien hecha para el Super Game Boy, ya que aprovecha todas sus ventajas, excepto que se pueda jugar de 2 personas de forma simultánea.

Sí conservó las opciones de Resumen de Juego, Tanteo y Faltas, donde puedes ver cómo va tu equipo, el tiempo de posesión del balón, quién anotó los goles y los amonestados.





De vez en cuando, cuando estás jugando y hay muchos jugadores en pantalla hay algunos que desaparecen por momentos.

Esta adaptación de la versión de SNES a GB tiene sus puntos buenos y puntos malos. La falta de batería y la existencia de passwords dejan mucho que desear, sin mencionar los nombres de los jugadores. Por otro lado, los colores y la gran cantidad de equipos hacen al juego algo muy rico en contenido. Sólo podemos decirte que lo pruebes y tomes tu decisión.





SKULL SKRAPE

↙	+ PATADA FUERTE	ATAQUE CORTO
↓	+ PATADA FUERTE	ATAQUE MEDIO
↘	+ PATADA FUERTE	ATAQUE LARGO

BREAKER

↓ ↙ ←

SUPER MOVIMIENTOS

- 1x Craneo

↓ ↙ ←

+ GOLPE MEDIO
/ GOLPE FUERTE

Con este movimiento llamas a los cráneos. Con Golpe Medio sólo llamas uno, pero con Golpe Fuerte llamas a los 6 o los que te falten de una vez, lo mejor es que si lo ejecutas con Golpe Fuerte no se terminarán los cráneos, pero eres vulnerable mientras los estás llamando.

↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →

+ GOLPE FUERTE

CONECTA 1 GOLPE

- 3

↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →

+ PATADA MEDIA

CONECTA 1 GOLPE, PERO MAREA AL OPONENTE (no es necesario tener cráneos.)

- 4

↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + PATADA FUERTE

- 6

CONECTA 1 GOLPE y si lo conectas en combo CONECTA 5 GOLPES y no es necesario tener cráneos.

EN COMBO

- 3

↓ ↘ → ←

+ PATADA FUERTE

CONECTA 5 GOLPES

← ↙ ↓ ↘ → ←

+ GOLPE MEDIO

CONECTA 5 GOLPES

- 3

ULTRA

→ ↘ ↓ ↙ ←

+ GOLPE FUERTE

MINI ULTRA

← ↙ ↓ ↘ →

+ GOLPE FUERTE

AIR COMBO



GD/ PD +PF
[illegible]/ PM ↓ +PD
GF/ PF +PM

REMATES

Estos son los primeros cuatro

↓ ↙ ← + PATADA DEBIL

↓ ↙ ← + PATADA MEDIA

↓ ↙ ← + PATADA FUERTE

↓ ↙ ← + GOLPE MEDIO



Y este es el quinto remate

↓ ↘ → + GOLPE DEBIL

NO MERCY

ULTIMATES



No Mercy: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + GOLPE DEBIL

Ultimates: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + GOLPE DEBIL

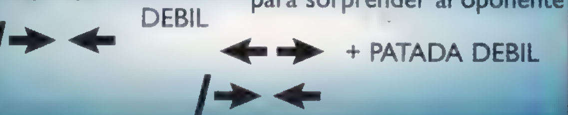


SABREWULF

SABRE HOWL

Si mantienes Golpe Débil presionado continuas aullando, con este movimiento acumulas cuadros de poder, obviamente eres vulnerable, pero puedes marcar otro poder mientras ejecutas este para sorprender al oponente

← → + GOLPE DEBIL
/→ ←



← → + PATADA DEBIL
/→ ←

CON ESTO SOLO EJECUTAS UN INTENTO

SABRE SPIN



← → + GOLPE MEDIO
/→ ←

SABRE WHEEL

← → + PATADA MEDIA
/→ ←



SABRE POUNCE

← → + GOLPE FUERTE
/→ ←

Si mantienes Golpe Fuerte presionado no te lanzarás hasta que sueltes el botón.
Y si presionas Golpe Medio mientras estás gruñendo suspendes el ataque



SABRE FLIP



← → + PATADA FUERTE

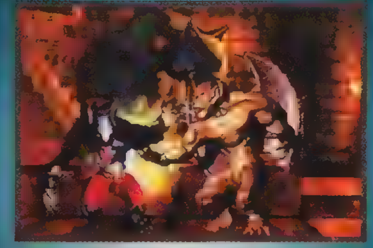
/ → ←

BREAKER



← →

COUNTER



Para marearlo

← → + PATADA FUERTE

Para ejecutar el Súper

← → + PATADA MEDIA

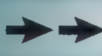


ULTRA

← →

+ PATADA DEBIL

Para saltar presiona dos veces el control al frente o atrás rápido.



→ →



/ ← ←



MINI ULTRA

→ ← + PATADA DEBIL

SUPER MOVIMIENTOS



→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ PATADA FUERTE

CONECTA 5 GOLPES

- 6

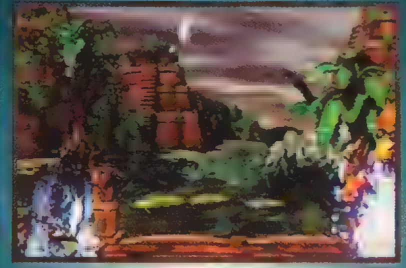


→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ GOLPE FUERTE

CONECTA 1 GOLPE

- 4



MARCALO EN EL AIRE::



→ ↘ ↓ ↙ ←

+ GOLPE FUERTE

Conecta 1 golpe y mareas al oponente

- 4

EN COMBO



→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ GOLPE MEDIO

CONECTA 5 GOLPES

- 3

→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ PATADA MEDIA

CONECTA 5 GOLPES

- 3

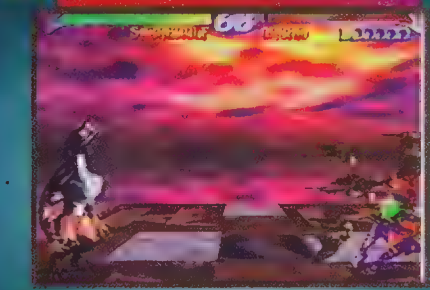


AIR COMBO



GD/ PD → ← +GF
[illegible]/ [illegible] → ← + [illegible]
GF/ PF → ← + [illegible]

NO MERCY



Mantén presionado **GOLPE DEBIL** por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.

ULTIMATES

Recuerda que el Ultimate se marca al terminar un combo

Mantén presionado **GOLPE DEBIL** por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.

Mantén presionado **PATADA FUERTE** por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.

REMATES

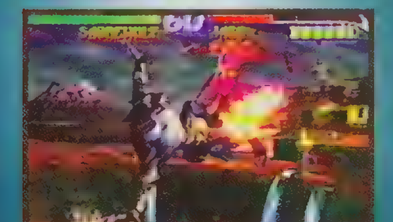
Estos son los primeros cuatro

← → + GOLPE DEBIL

← → + GOLPE FUERTE

← → + PATADA MEDIA

← → + PATADA FUERTE



Y este es el quinto remate

← → + PATADA DEBIL

MAYA

FLIP KICK



← → + PATADA MEDIA

SAVAGE BLADES



← → + GOLPE MEDIO

MANTIS





← →

+ GOLPE FUERTE

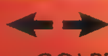


AGARRE

En combo y sólo

→ + GOLPE FUERTE

COBRA BITE

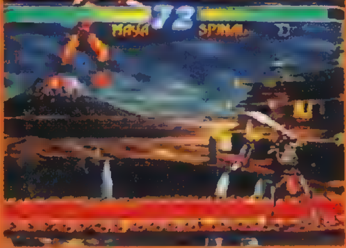


← → + GOLPE DEBIL



JUNGLE LEAP







Este poder sólo sale en el aire y se marca:



+ GOLPE FUERTE

 + PATADA FUERTE

El ataque es largo con Patada Fuerte y además lo puedes interrumpir con:

 + PATADA DEBIL

y / o

 + GOLPE FUERTE

 + PATADA DEBIL

El ataque es corto con **P**atada **D**ébil y también lo puedes interrumpir con:



+ GOLPE FUERTE



BREAKER



ULTRA





+ PATADA FUERTE



MINI ULTRA

+ GOLPE FUERTE

COUNTER



Para marearlo

+ GOLPE DEBIL

Para ejecutar el Súper

+ GOLPE MEDIO



AIR COMBO





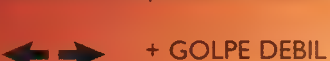
/ [illegible] +PF

[illegible] / [illegible] +PD

[illegible] / PF +PM

REMATES

Estos son los primeros cuatro



+ GOLPE DEBIL

+ PATADA DEBIL

+ GOLPE FUERTE

+ PATADA FUERTE



Y este es el quinto remate

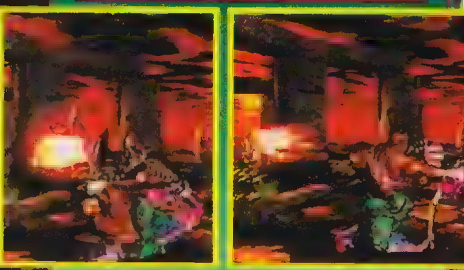
+ GOLPE DEBIL




SUPER MOVIMIENTOS
- 3
→ ↘ ↓ ↙ ← →
Conecta un GOLPE, este y todos los demás movimientos que conectes después en COMBO saldrán con sombras
→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ PATADA FUERTE
CONECTA 5 GOLPES
- 6
EN COMBO
- 3
→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ GOLPE MEDIO
CONECTA 5 GOLPES
- 3
→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ PATADA MEDIA
CONECTA 5 GOLPES
ULTIMATE
← ↙ ↓ ↘ → ←
+ GOLPE DEBIL
→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ PATADA DEBIL
NO MERCY
← ↙ ↓ ↘ → ← + GOLPE DEBIL
T.J. COMBO
SPIN FIST
← →
+ GOLPE DEBIL
→ ←
+ GOLPE DEBIL
T.J. TREMOR
← → + PATADA MEDIA
/ → ←
POWER LINE
← →
+ GOLPE FUERTE
Lo puedes cambiar por un ROLLER COASTER marcando:
→ ← + GOLPE MEDIO
o por un SPIN FIST marcando:
→ ← + GOLPE DEBIL
y si lo que quieres es frenarte marca:
→ ← + GOLPE FUERTE



ROLLER COASTER





← → + GOLPE MEDIO

/ → ←

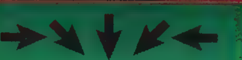
SKULL CRUSHER





Este movimiento sólo lo puedes ejecutar pegado al oponente y no golpea, sólo te ubica del otro lado del enemigo.

← → / → ← + PATADA DEBIL



→ ↘ ↓ ↙ ← + PATADA DEBIL

Este movimiento sólo es un engaño para sorprender al oponente.



CYCLONE

Mantén presionado **GOLPE FUERTE** por dos segundos aproximadamente y de nuevo presiona **GOLPE FUERTE**

Mínimo hay que mantener Golpe Fuerte por dos segundos y presionar nuevamente **G**olpe **F**uerte para lanzar a tu oponente fuera de la pantalla. Entre más tiempo mantengas presionado **G**olpe **F**uerte más alto lanzarás al enemigo.

Si presionas :

← → + GOLPE FUERTE

Avanzas un poco

ULTRA





→ ← + GOLPE FUERTE



← → + PATADA FUERTE





MINI ULTRA

← → + PATADA FUERTE

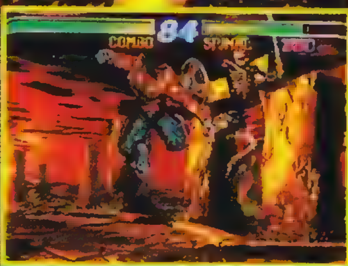


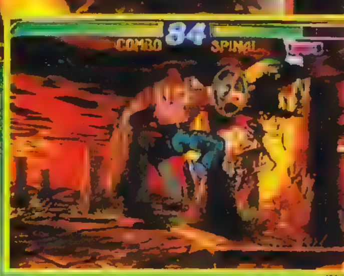
BREAKER



← →

AIR COMBO





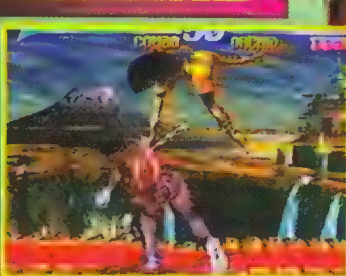
GD/ PD → ← +PF
GM/ PM → ← +PD
GF/ PF → ← +PM

AGARRE

En combo y sólo



→ + GOLPE MEDIO



COUNTER



Para marearlo

← → + GOLPE FUERTE

Para ejecutar el Súper

← → + GOLPE MEDIO

REMATES

Estos son los primeros cuatro





← → + GOLPE DEBIL

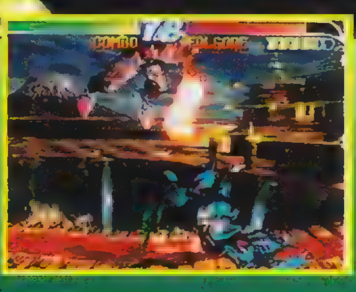
← → + GOLPE FUERTE

← → + PATADA DEBIL

← → + PATADA MEDIA



Y este es el quinto remate ← → + PATADA FUERTE





Presiona rápido



← ←

Para huir del oponente



Cuando te derriben marca:

← → + CUALQUIER PATADA

Para recuperarte con este ataque

NO MERCY



↘ ↓ ↙ ←

+ PATADA FUERTE

SUPER MOVIMIENTOS



→ ↘ ↓ ↙ ←

+ PATADA MEDIA

Conecta 1 golpe y marea al oponente lo puedes marcar en el suelo o saltando

- 3



→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ GOLPE MEDIO

Conecta 3 golpes, éste y todos los demás movimientos que conectes después en combo dejarán sombras

- 3



→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ GOLPE FUERTE

CONECTA 5 GOLPES

- 6

EN COMBO





→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ GOLPE MEDIO

CONECTA 5 GOLPES

- 3



→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ GOLPE DEBIL

CONECTA 5 GOLPES

- 3



ULTIMATES



Recuerda que el Ultimate se marca al terminar un combo



↘ ↓ ↙ ←

+ PATADA FUERTE

Mantén presionado Patada Débil por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.







Lobo, el famoso caza-recompensas y anti-héroe de DC ahora tiene su propio videojuego, el cual es de peleas, tiene gráficos rendereados y ahí podrá demostrar lo malo que es (tal vez esto último suene como una frase común para alguien que destruye su planeta para ser el único de su especie y además elimina a su queridísima maestra de escuela", así que tú dirás si es malo o no).



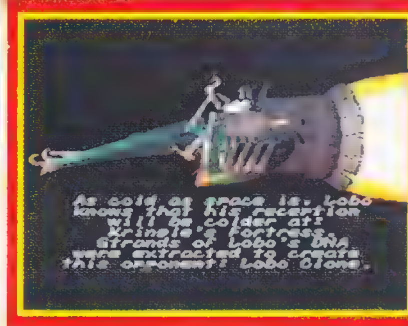
Bueno, ya hablamos un poco de este personaje y ahora hablaremos del juego. Este título es muy al estilo de Street Fighter, pues puedes atacar a tus enemigos con 3 diferentes golpes y patadas (débiles, medianos y fuertes), pueden jugar una o dos personas y tiene varias opciones que a continuación explicaremos.

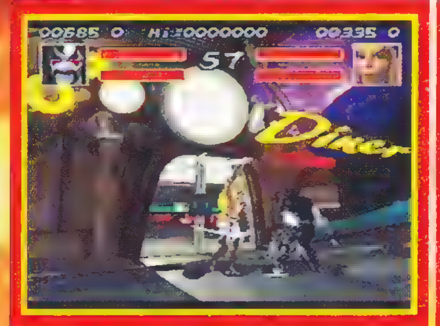


Lo primero que se ve, es que hay 3 diferentes modos de juego, además de una pantalla de opciones donde podrás cambiar cosas como la dificultad, el tiempo y el daño (nada del otro mundo), las opciones de juego son:

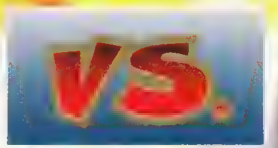


Esta opción en otros juegos se conocería como de historia, aquí sólo puedes jugar con Lobo, quien como el mejor caza-recompensas Czariano, debe buscar a varios individuos a lo largo del universo para divertirse un rato con ellos y después cobrar la recompensa que se ofrece. Al comenzar este modo verás aparecer una pantalla con la imagen y datos del sujeto al que vas a cazar, los primeros 5 varían en su orden, pero al final siempre te vas a encontrar al ex-jefe y archienemigo de Lobo "Dox". Antes de cada pelea hay una pantalla donde verás parte de la historia del juego.









Dentro de la opción de Vs. hay dos modos de juego, en el primero podrán pelear dos personas al mismo tiempo, aquí pueden escoger a cualquier personaje así como el escenario en el que quieran que se desarrolle la batalla, como ves, aquí no hay gran ciencia.











El otro modo de juego es el de Tournament, en donde podrán jugar hasta 6 personas alternadamente. Para empezar cada jugador deberá poner sus iniciales en una pantalla previa, después de esto cada uno seleccionará el personaje que quiera y entonces el CPU determinará quién pelea contra quién. Como te podrás imaginar aquí sale victorioso quien gane más encuentros.

Para que veas que no somos "crueles" te vamos a decir sólo algunos de los poderes básicos de cada personaje del juego, recuerda que además de los que damos aquí todavía le queda a cada uno un par de poderes o agarrones, esos te los dejamos para que tú los descubras.

lobo

CHAINWHIP

→ → + cualquier golpe.

GRENADE

al saltar presiona patada débil

SHOTGUN

← ↙ ↓ ↘ → + cualquier golpe.

D Nitro

GREEN BALL

↓ ↘ → + cualquier golpe.

SUPER GREEN BALL

← ↙ ↓ ↘ → + cualquier golpe.

CHARGE

→ → + cualquier patada

loo

KNIFE

↓ ↙ ← + cualquier golpe

RECHARGE

→ → + cualquier golpe.

(recuperas energía al realizarlo).

Shada

DOUBLE KICK

↓ ↙ ← + cualquier patada

HOOK

← ← + cualquier golpe.

LONG KICK

→ → + cualquier patada

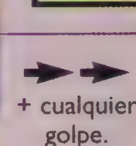




+ cualquier golpe.

+ cualquier patada





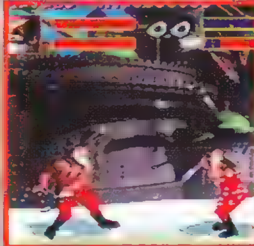
+ cualquier golpe.

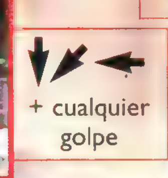
DOX





CHRISTMAS LIGHTS





+ cualquier golpe

TWIN KNIFE ATTACK

+ cualquier golpe.



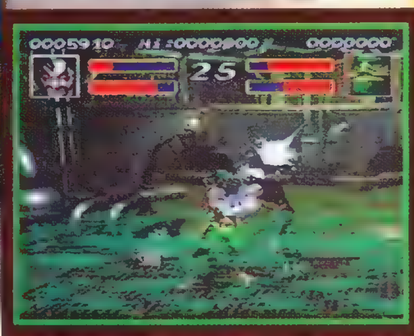
BUTT KISSER

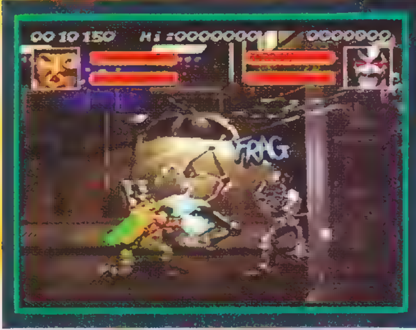


+ cualquier patada
recuperas energía al realizarlo



En este juego encontrarás bastantes cosas interesantes, para empezar te darás cuenta que los encuentros son muy al estilo de KI, pues es un round único y la energía se muestra en dos líneas, la de arriba es una muestra más exacta de cuánta energía te queda antes de ser derribado (se acaba unas tres veces) y la de abajo es la energía en general, así que donde te puedes dar cuenta más claramente es en la línea de abajo.







Este es otro modo de juego bastante sencillo; aquí lo único que haces es escoger a un personaje, un rival y listo: contra él podrás practicar tus movimientos, poderes y combos. Como ves es muy sencillo.



Y aunque todavía no estaban programadas, es muy probable que este juego tenga movimientos finales tipo "Fatality", pues al acabar con la energía de tu oponente él se queda parado por un par de segundos.

En este juego como en otros del género, podrás dar varios golpes sin que tu rival pueda poner defensa. Aunque aquí no se vean cuántos golpes le das a tu enemigo sí recibirás una calificación de tu combo mediante algunos "gráficos de onomatopeyas" típicos de los comics, entre mayor sea tu combo más expresivo será esto.



Bueno, a grandes rasgos se podría decir que Lobo es un juego regular, los gráficos son llamativos, la música es algo buena, pero la movilidad no lo es tanto como en otros juegos, además de que sólo hay 6 personajes a escoger. Si el juego no se mejora (porque aún está en desarrollo) seguramente hará enojar a varios Fans de este personaje...



MARIADOS

Si quieres que la vida no se te complique aún más, escríbenos para que te ayudemos a resolver tus dudas sobre cualquier juego a esta sección.

Sección MARIADOS de Revista Club Nintendo.

Muchos lectores, nos han pedido desde bastante tiempo atrás,trucos de este sonrojado título, que gracias a la insistencia y gran demanda, podemos entregarte algunos datos, obtenidos de un rincón de nuestros archivos.

MAXIMUM CARNAGE

En la escena **Alleyway** existen 2 continues escondidos. antes de que continuemos, piensa qué se puede hacer con esto. Pues sí, puedes llegar a tener 9 continues, bueno ¿y dónde están esos continues?



El primero está arriba, un poco a la izquierda del contenedor de basura verde, pero si te fijas bien no se puede llegar a él, sólo subiendo ya sea por la pared o con la telaraña, ya que te estorba la marquesina y el tubo. Entonces ¿cómo lo hago? pues la manera de conseguir llegar hasta arriba no es muy fácil que digamos.

1 Cuando llegues al bote de basura, súbete a él sin eliminar a los tipos que salgan. Esto es muy importante porque si eliminas a todos los sujetos y haces lo que tienes que hacer para llegar al continue, puedes hacer avanzar la pantalla a la derecha y el continue saldría de la pantalla.



2 Ya sobre el bote, tienes que lanzar la tela hacia arriba verticalmente y subir haciendo "eses", o sea moviendo el control de izquierda a derecha.



Este paso es muy difícil y por lo general le tienes que dedicar un buen rato; pero no desesperes, sí sale y vale la pena lograrlo.

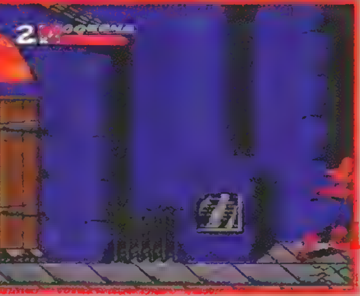




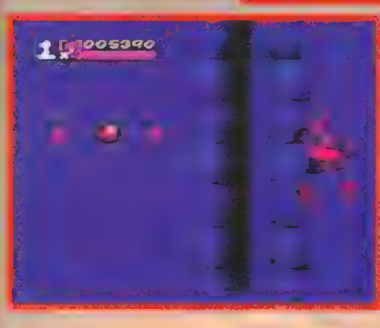


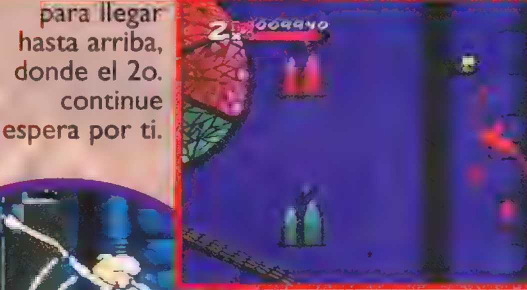
3 Ya con el continue, elimina a los amigos que están esperándote. Ahora la pantalla avanza y si te subes por donde indica la foto, a tu izquierda hay 2 corazones y una vida. ¡Alto! no los tomes a menos que te quede una vida.





4 Ahora avanza y cuando pases frente a la puerta, dirígete hasta la parte de la derecha y súbete a la pared para llegar hasta arriba, donde el 2o. continue espera por ti.





5 Aquí ya sólo falta dejar que los tipos de abajo te golpeen para quitarte 1 continue de los 2 que tomaste y repetir todo otra vez hasta tener 9 continues.

NOTA: Si en el paso 2, los tipos que están esperando por ti ya te quitaron casi todas tus vidas o sea te queda 1 vida, deja el continue y vete por la vida y los 2 corazones de energía y continúa tu camino para tomar el otro continue. No tendrás un continue extra, pero evitas que te quiten otro continue sin tomar ninguno de los dos, ¿entiendes?.



Aquí te va otro TIP

En Prospect Park puedes encontrar 2 caritas de Morbius, 2 de Venom, 2 corazones y un continue. Y ¿qué se puede hacer con esto? ¡Claro! puedes tener 9 caritas de ambos sin perder nada, observa:

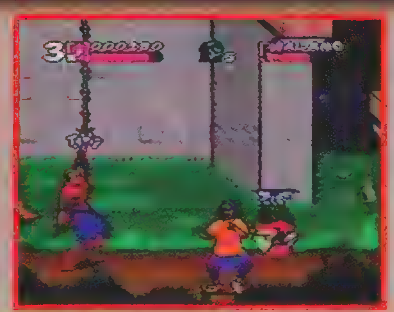


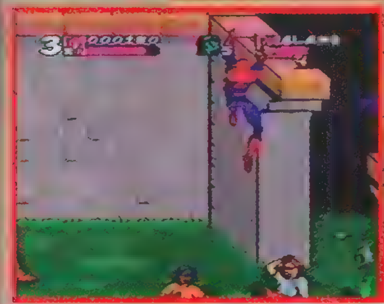






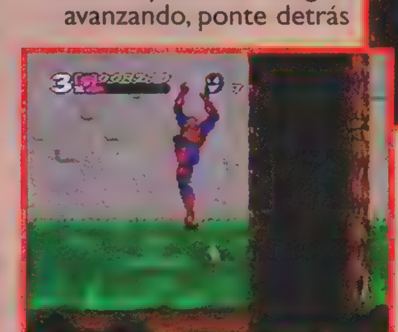
Al comenzar, ve hacia la izquierda y lanza la tela verticalmente y





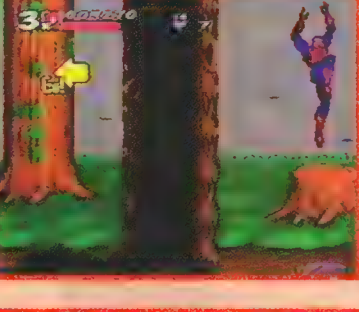
haz el control hacia la derecha para que alcances las caritas de Morbius.

Elimina a los enemigos y avanza a la izquierda. Vuelve a eliminar a todos los rufianes y antes de seguir avanzando, ponte detrás



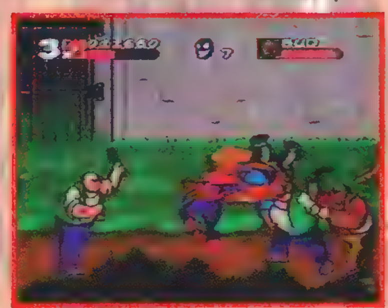
del árbol que está en primer plano y lanza la tela verticalmente para tomar un corazón.

Sigue avanzando y en el 2o. árbol que está en el primer plano, haz lo mismo que en el anterior.

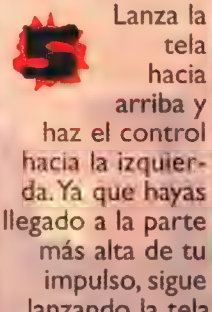




Ahora elimina a tus adversarios y sigue avanzando hasta que llegues contra 4 gorditos (¿gorditos?). Elimínalos y haz el paso 5.







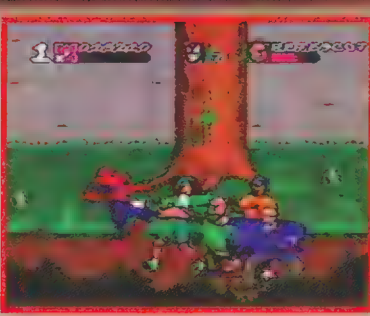
Lanza la tela hacia arriba y haz el control hacia la izquierda. Ya que hayas llegado a la parte más alta de tu impulso, sigue lanzando la tela hacia la izquierda de manera que sigas subiendo para alcanzar el continue.







6 Deja que te quiten todas las vidas de este continue y repite todo otra vez hasta tener 9 Venoms y 9 Morbius.





Esto te va a servir muchísimo en lo que queda del juego, pero tal vez digas: ¡Qué bueno! pero para llegar a Prospect Park se necesita tener el arma especial que hay que buscar en el cuartel general de los 4 fantásticos y el tipo que cuida el laboratorio está muy grande y es muy malo.

Pues sí, realmente es muy difícil este amigo, pero existe una técnica para eliminarlo fácilmente.

Sólo tienes que esperar a que golpee el piso con sus manos, entonces salta y pégale. Ahora salta hacia atrás para pegarle otra vez.

Si al caer ves que va a volver a pegar con sus manos en el suelo, repite la operación anterior.

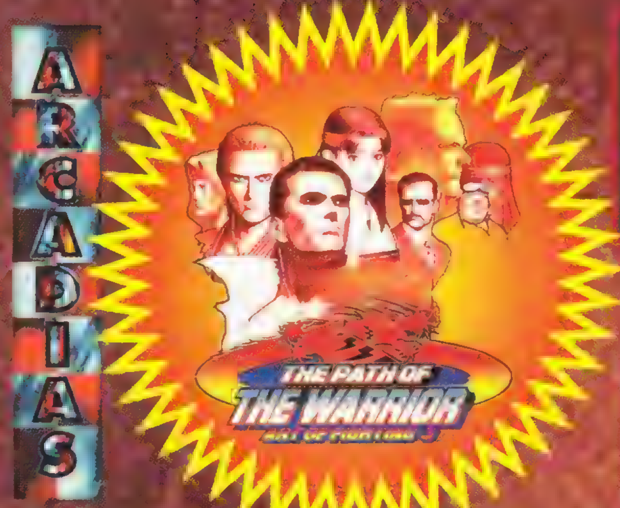
Ahora, si ves que va a saltar hacia ti, entonces brinca tú hacia él con patada voladora, así lo esquivas y le pegas al mismo tiempo.

Y esto es todo lo que hay que hacer. Te tardas un poco, pero es efectivo y seguro (por cierto, ¿alguien sabe la diferencia entre efectivo, eficiente y eficaz?)

Ahora regresando a Prospect Park 2, existen unas caritas que te van a servir mucho en lo que resta del juego, pero no te vamos a decir dónde están. Sólo una pista: hay que hacer el paso 5 que hicimos en Prospect Park, y con esto ya te dimos casi todo el tip.

Por cierto, cuando pases la escena anterior te van a dar a escoger héroe. Escoge a Venom para que te saltes 3 niveles. Los cuales el hombre araña pasa automáticamente.

Ya con esto es más fácil terminar este juego. Recuerda que se necesita mucha paciencia y algo de tiempo, así que tranquilo.



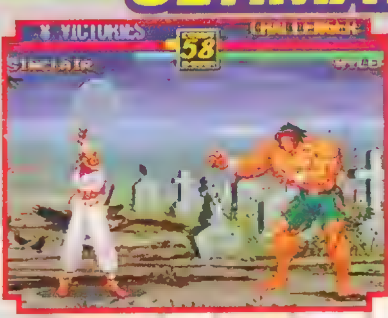


SNK lanza la última versión de Art of Fighting, llamada "The Path of the Warrior - Art of Fighting 3", donde la movilidad cambio radicalmente, ya que en la versión anterior se parecía más al estilo de Street Fighter II,pero ahora es muy diferente, debido a que al golpear al oponente lo puedes elevar y seguir golpeando antes de que caiga al suelo. Con respecto a los personajes, sólo Robert y Ryo continúan de las versiones anteriores, más 6 personajes y 2 jefes nuevos.

ULTIMATE K.O.



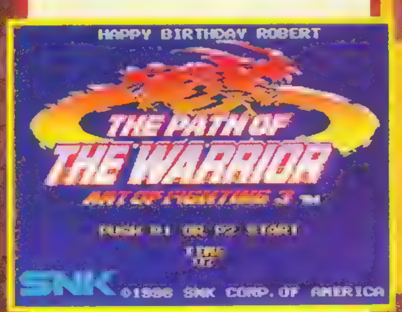
El sistema de Arcadia de este juego (NEOGEO) cuenta con un reloj interno con el cual lleva la fecha y por primera vez en este sistema utiliza esta cualidad, ya que a partir del 27 de abril en adelante podrás seleccionar a los jefes: SINCLAIR Y WYLER





El juego mantiene el concepto de barra de energía y barra de poder, pero ahora le agregaron el Ultimate K.O. que es cuando terminas a tu oponente con el poder especial y el oponente no tiene casi energía (lo que entre chicos se conoce como "Me quedaste debiendo energía"), pero si ejecutas esto en el primer round ya ganaste sin dar oportunidad de jugar el segundo round.





Pero eso no es todo, ya que también se festeja el cumpleaños de cada personaje y para darte cuenta, en la pantalla de título en la parte superior se ve quién es el festejado que tendrá ventajas sobre el oponente. Al seleccionarlo aparecerá Special Day y el personaje saldrá brillando durante toda la pelea.

HARDWARE TEST
SETTING UP THE HARD DIP
SETTING UP THE SOFT DIP
BOOK KEEPING
SETTING UP THE CODE NUMBER
SETTING UP THE CALENDAR
EXIT
4/27/96 SAT

SETTING UP THE CALENDAR
CURRENT TIME
4/27/96 SAT
16:59:40
THE TIME TO BE SET UP
A BUTTON, JOYSTICK = SELECT
D BUTTON = SET
4/27/96 16:59:40

Y si en donde juegas te sale el operador con que él no sabe o no se,puede dile que tú le enseñas a poner la fecha correcta:

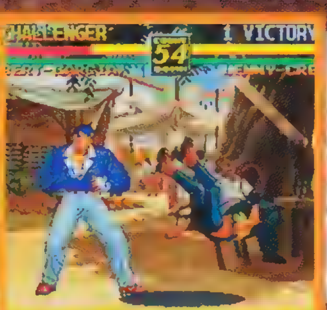
1.- Hay que colocar el Dip Switch 1 en **"ON"**, para que al prender la máquina entres al **TEST** como indica la primer foto.

2.- Ahora con el control pon la flecha en SETTING UP THE CALENDAR y presiona el Botón **A** para entrar a la pantalla que indica la segunda foto.

3.- El primer número es el mes, después día y año, con **A** y **B** modificas esos números, ya que tengas la fecha deseada, presiona **D** para que la registre el CPU en la parte superior, ahora presiona el botón **C** para salirte de esta pantalla, después selecciona **EXIT** y regresa el Dip Switch 1 a **OFF** y ¡listo!







Ahora, además de tener los agarres normales, puedes agarrar a mayor distancia, si en el momento justo en que te atacan marcas

← + C

para agarrar al oponente como muestran las fotos.

Los movimientos que están indicados juntos ⬇B se marcan simultáneamente.

Todos los movimientos son para cuando el oponente está a tu derecha.

Para ejecutar un salto pequeño, presiona el control hacia ⬇ y rápido marca tu salto ↖⬆↗





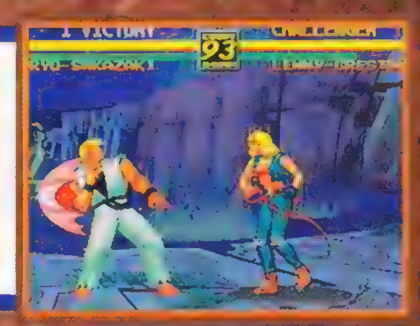


Estos movimientos sólo los puedes ejecutar cuando tu energía está baja y flasheas, además debes que tener tu barra de poder casi llena.

Para esquivar poderes y ataques presiona

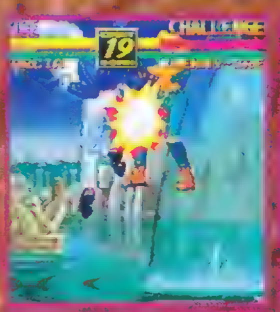
A B

simultáneamente (esto funciona sólo con algunos personajes).

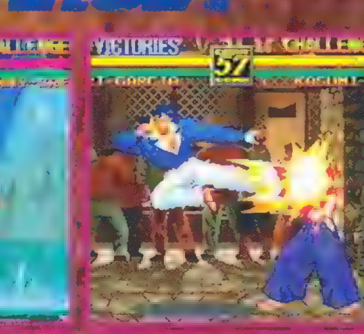


ROBERT GARCIA





⬇↘➡ + A [C]



➡⬇↘ + A [C]

↗➡ + B



EN EL AIRE MARCA ⬇↙⬅ + B

➡⬅➡ + B





⬇⬆ + B

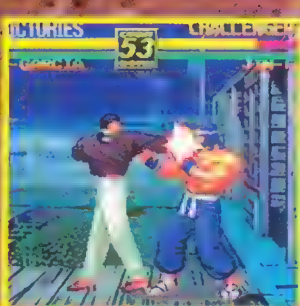


El cumpleaños de Robert es el 25 de diciembre.



← + A

Este y los demás bloques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos...





→ ← ↙↓↘ →
+ N B



A + B

← + B Rápido (puedes conectar hasta 3 patadas)

B Mientras el oponente vaya cayendo puedes conectarle hasta 2 patadas

↑ + B Mientras el oponente va cayendo.

↘ + A Mientras el oponente está tirado.

↘A

↓A

↘B Rápido (puedes conectar hasta 3 patadas)

← + A Rápido

→ + B Rápido

CHALLENGER
38
ROBERT-GARCIA

N = Dejar el control en **NEUTRAL**

→ ← ↙↓↘ → + C

RYO SAKAZAKI



↓↘→
+ A [C]



→ ← →
+ A



↙→
+ B

→ ← ↙↓↘ → + C



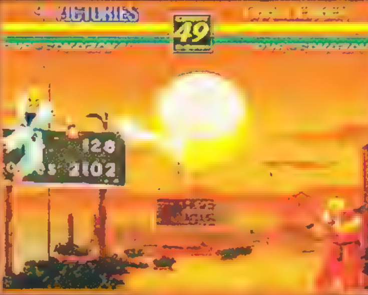
Mientras el oponente esté tirado.

↓↙←
+ A



VICTORIES
27

→↓↘
+ A [C]



Salta hacia la orilla de la pantalla y presiona:

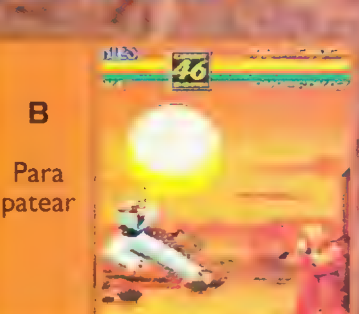


A

Para saltar nada más

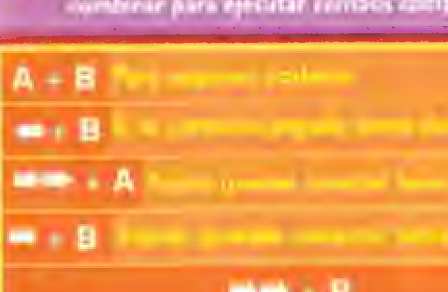
B

Para patear





→ ← ↙↓↘ → + N B



→ ← + B C

N = Dejar el control en **NEUTRAL**



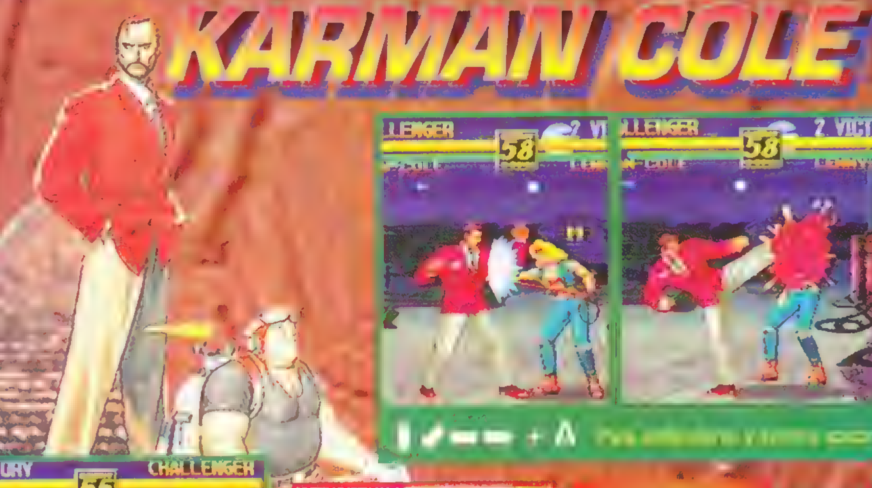
El cumpleaños de Ryo es el 2 de agosto.

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

A + B	[illegible]
← + B	[illegible]
←← + A	[illegible]
← + B	[illegible]
→→ + B	
↘ A	
↓ A	
↘↘ + A	
↘ B	[illegible]
↘ + A	[illegible]
← + A	[illegible]

KARMAN COLE

↓↖→ + B



↓↙←← + A [illegible]





←←← + A



(←↖↑↗→) + 2 - C

→→→ + B





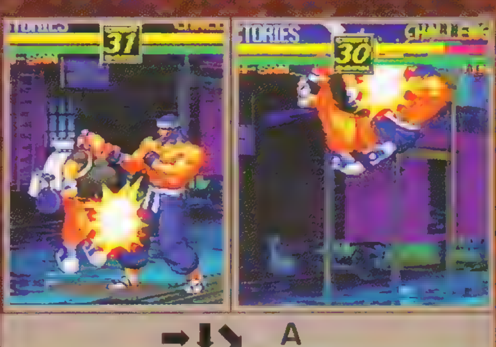
← + A [illegible]

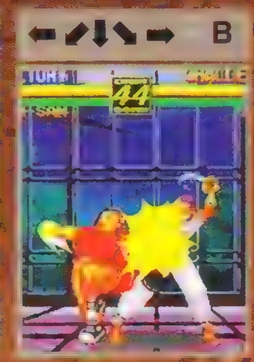
El cumpleaños de Karman es el 13 de junio.



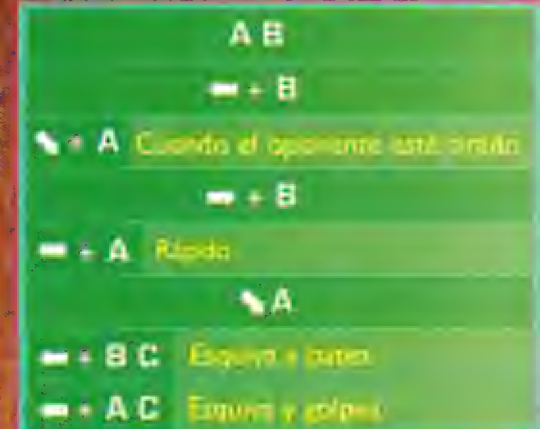
Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

WANG KOH-SAN

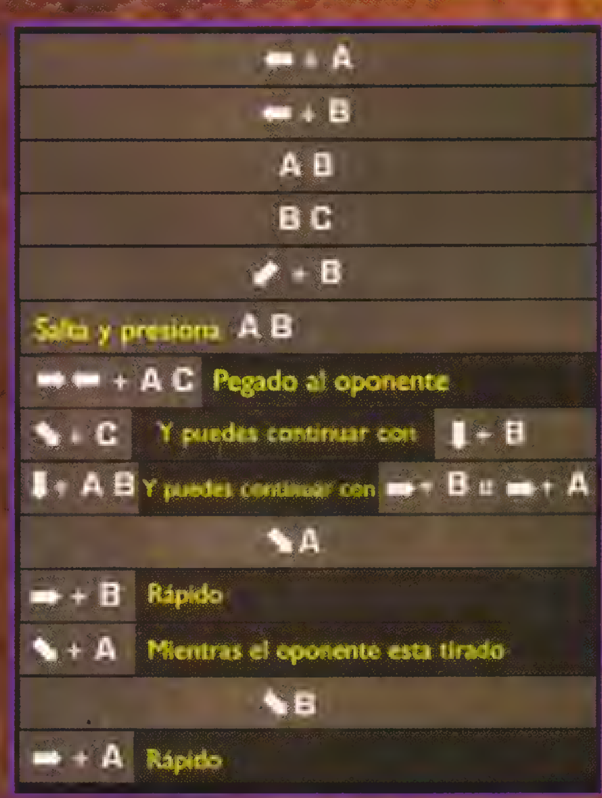




KARMAN COLE

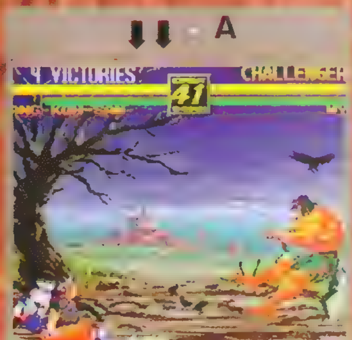


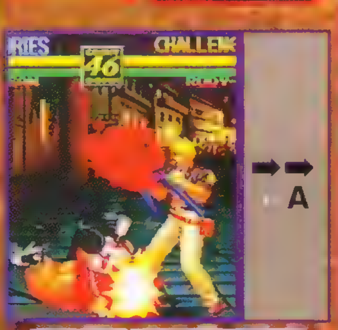
A B	
← + B	
↘ + A	Cuando el oponente está tirado
→ + B	
← + A	Rápido
↘A	
← + B C	Esquiva y patea
← + A C	Esquiva y golpea



← + A	
← + B	
A B	
B C	
↙ + B	
Salta y presiona A B	
→ ← + A C	Pegado al oponente
↘ + C	Y puedes continuar con ↓ + B
↓ + A B	Y puedes continuar con → + B o → + A
↘A	
→ + B	Rápido
↘ + A	Mientras el oponente esta tirado
↘B	
→ + A	Rápido







Esta y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.



El cumpleaños de Wang es el 17 de abril.



KASUMI TODOH







Puedes [illegible] momento [illegible] por mucho tiempo o te caes.

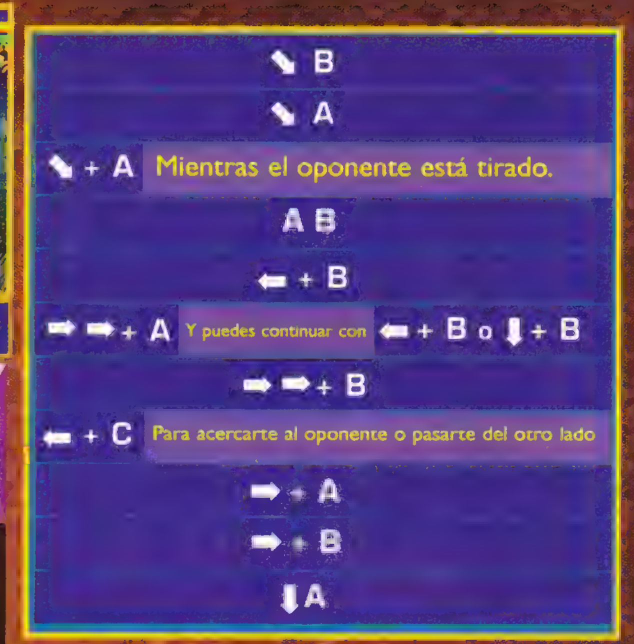



← + A Justo cuando te ataquen con golpe. Esto no es fácil, ya que es una medida muy especial como se ve en las fotos.



Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

El cumpleaños de Kasumi es el 29 de marzo.



↘ B	
↘ A	
↘ + A	Mientras el oponente está tirado.
A B	
← + B	
→ → + A	Y puedes continuar con ← + B o ↓ + B
→ → + B	
← + C	Para acercarte al oponente o pasarte del otro lado
→ + A	
→ + B	
↓A	

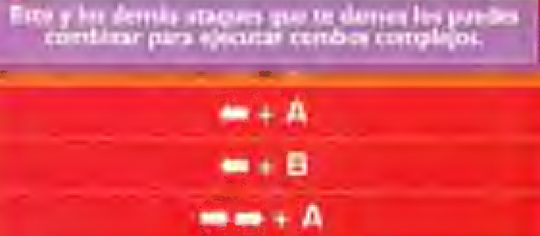
JIN FUHA



El cumpleaños de Jin es el 4 de septiembre.







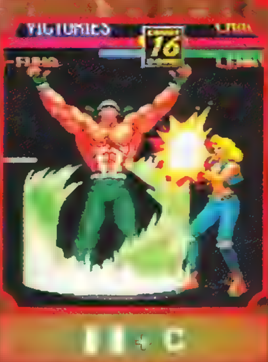
Mientras el oponente esté tirado ↓↑ + A

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

← + A		
← + B		
→ → + A		
→ → + B		
A B		
salta y presiona ↖ o ↑ o ↗	para dar un segundo salto	
↓A		
↘A		
↓B	Puedes continuar presionando	→ + A
↘A		
↘ + A	Mientras el oponente está tirado	


→ ← ↗ ↓ ↘ → + C


↓ ← ↙ + B Invicible


↓↑ + C

↓↘→ + A


↓↙← + A

RODY BIRTS





↓↘→ + A [C]



↘ + B

↓↘→ + B



Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.



→←→ + A

→←→←→ + C





El cumpleaños de Rody es el 24 de julio.

← + B	Justo cuando te atacan con patada
↙ B	
← + A	
A B	
↓ A	
↘ A	
↘ + A	Mientras el oponente esté tirado
→ + A	Rápido
→ + B	Rápido

LENNY CRESTON

← A B	
← + A	
→→ + B	Y continuas con A
→→ + A	
↓ A	
→ + A	
↘ A	
→ + B	Rápido
↘ B	
↘ + A	Mientras el oponente esta tirado

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.



← + B



El cumpleaños de Lenny es el 20 de mayo.



↓↘→ + A

→→↙↓↘→ + C





↓↙← + A

→←→ + A





Bueno, debemos darle crédito a Nintendo por tratar de hacer un poco más pasaderos estos 3 meses que faltan para que salga el Nintendo 64 mostrando una nueva serie de fotos de Super Mario 64 y Pilotwings 64, pero lo único que consiguieron (estamos hablando de nuestro caso) es ponernos a divagar acerca de cómo se vería esto en movimiento, qué tantas cosas más sería capaz de realizar Mario y sobre todo... qué es lo que todavía no quieren mostrar. Ya que si recuerdas, en el artículo de Super Mario 64 (en el reporte del Shoshinkai) te darás cuenta que lo que mostraron fue tan solo una mínima parte de lo que realmente es todo el juego (la entrada al castillo, cuatro escenas y un adelanto de Bowser) y no dudamos que ahora sigan mostrando sólo parte de todas las sorpresas que veremos en Septiembre 30.

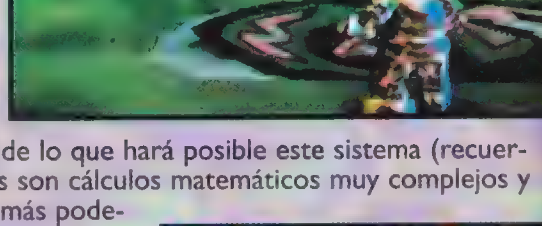


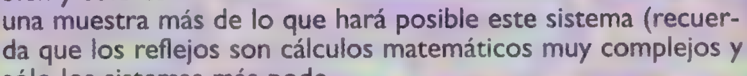
SUPER MARIO 64

Observa esta foto, sin ningún problema puedes apreciar la forma tanto de las esferas como del terreno que es bastante irregular. Todo esto es posible gracias al trabajo en conjunto del procesador principal y de todos los co-procesadores para funciones específicas con los que cuenta este sistema y de los cuales ya te hemos hablado un poco.



¿Recuerdas al soldado metálico contra el que aparece peleando Link en las fotos que ya hemos mostrado?, pues al parecer Mario tiene la posibilidad de convertise en una figura metálica y con brillos en todo su cuerpo (¿Te lo imaginas en movimiento?), esto no sabemos si se trate de un poder, una estatua o qué onda, pero se ve bastante bien y sólo es una muestra más de lo que hará posible este sistema (recuerda que los reflejos son cálculos matemáticos muy complejos y sólo los sistemas más poderosos los pueden ejecutar).

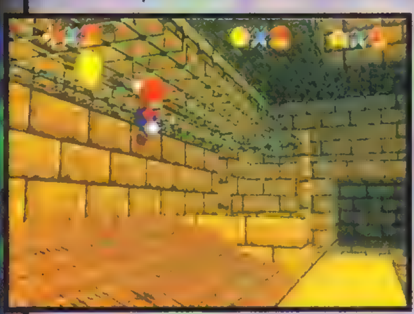




¡Vaya paisaje!, como mencionamos una de las características de este juego es que gracias a los 4 botones amarillos que tiene el control, podrás cambiar la vista del juego con lo que una escena la podrás ver de diferentes formas. Por cierto, estos 4 botones no siempre serán para cambiar la perspectiva como lo han entendido algunos lectores, en este juego se utilizan para eso, pero seguramente en otros juegos (como los de peleas) podrían tener diferentes funciones.



Como podrás ver ahora Mario tiene una gran variedad de movimientos, aquí por ejemplo lo tenemos colgado de una reja. Si te fijas esta misma reja proyecta una sombra sobre una superficie irregular sin ningún problema. Otra de las muestras del poder de procesamiento de este sistema.

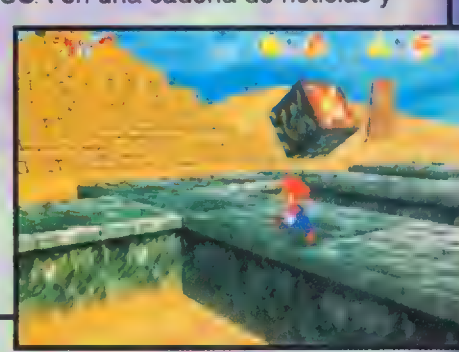




Por cierto, hemos sabido por nuestros contactos en el hermano país Azteca, que existe un programa de videojuegos Nintendo, donde se han mostrado imágenes de los juegos para Nintendo 64, hecho que no está permitido para el resto de los países de América por Nintendo of America y tampoco Nintendo of Japan; hasta donde sabemos estas mismas imágenes sólo las pasaron una vez en US. en una cadena de noticias y sólo algunos segundos. Fuera de México y Japón no sabemos de otro país en donde se pasen por TV como si nada (te entiendo, te entiendo, no me digas nada).



En estas dos fotos te podrás dar cuenta de la "profundidad" de las cosas que están a tu alrededor, esto gracias a las herramientas creadas por Multigen y obviamente también gracias al poder de procesamiento del sistema. Como puedes observar, no cuesta nada de trabajo imaginar a qué distancia están las paredes, los barandales o si será muy dolorosa una caída desde esa altura. ¿Te puedes imaginar el efecto de fuego de las ventanas?.





Ya que hablamos anteriormente de ver estas imágenes en vivo, esto te habrá servido para ver qué onda con los elementos en pantalla, con qué suavidad se mueve todo, cómo no se marcan las diagonales y las figuras esféricas son en realidad figuras esféricas. Y como algunas vez te mencionamos, no estaba terminado ni al 20%, es más, el juego que se dijo que estaba más terminado era precisamente Super Mario 64, el cual decían que estaba al 50%, pero eso seguramente era una de sus acostumbradas trampas, casi nos lo podemos imaginar "...Sí, dijimos que estaba al 50% pero nos estábamos refiriendo al programa de movimientos de Mario, no a los gráficos, ni escenas. El juego en sí, estaba al 30%", pero lo más importante es que lo que mostraron es impresionante.



Cuando uno ve a los enemigos en su tamaño original y frente a frente te das cuenta que no son tan pequeños como se ven en los anteriores juegos, tal es el caso del gigantesco Chomp-Chomp que se ve en una de las fotos, es muy grande y eso que Mario está algo alejado de él. Y pensar que ahora para eliminarlos tendrás muchas veces que acercarte junto a ellos y golpearlos, ¡imagínate lo que será acercarte a ese Chomp-Chomp!.



Estos fantasmas son bastante especiales, adentro de ellos hay una moneda, la cual se alcanza a ver un poco en la foto, como siempre estos fantasmas se acercarán con muy malas intenciones pero sólo cuando les estás dando la espalda, porque cuando los volteas a ver se mueren de la vergüenza. Si los golpeas podrás sacar la moneda que tienen adentro y después las podrás tomar.

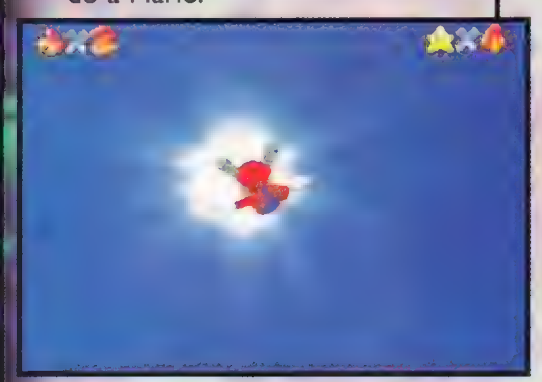


Esta alfombra va volando sobre el arcoiris que se ve en la foto, algo a recalcar es el efecto de "Blur" o lo que es lo mismo, el efecto "borroso" que se ve al fondo, esto aunque no es algo del "otro mundo" le da un efecto de profundidad un poco más real (ya sabes, ese efecto visual en donde lo que ves en primer plano lo ves bien y lo del fondo se ve borroso).



Además recuerda que el Nintendo 64 maneja el Canal Alfa que son los tonos transparentes, como lo hace una estación de trabajo Silicon Graphics.

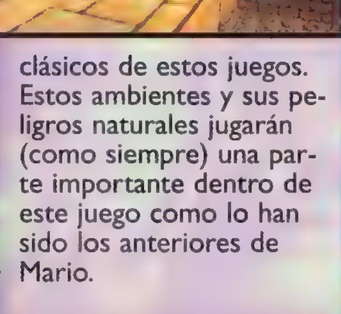
¿Y esto qué significa?, a primera vista parece que Mario está volando en dirección al sol y tiene unas alas en su cabeza. Pero conociendo a la gente de Nintendo esto podría ser muchas cosas, quizá algo o alguien esté llevando a Mario.





Estas dos fotos tal vez parezcan algo estético y sin importancia o hasta vanidoso por parte de Mario, pero sólo son una pequeña muestra de lo que se está logrando en la primera generación de juegos para el Nintendo 64, pero en este caso ya no es tanto fijarnos en lo estético, sino en la forma en la que estos efectos pueden influir para hacer el juego más "intenso".





Como puedes ver, este juego maneja bastantes ambientes y lo hace bastante bien, ya hemos visto castillos, mar y ciudades y ahora también hay montañas con nieve, desiertos y parajes clásicos de estos juegos. Estos ambientes y sus peligros naturales jugarán (como siempre) una parte importante dentro de este juego como lo han sido los anteriores de Mario.



Aquí vemos otra esfera, como podrás observar, no tiene ningún problema de distorsión de gráficos, aún en sus detalles más finos a una distancia considerable. Otra cosa que podemos ver en esta foto es que Mario tendrá diferentes formas para eliminar a sus enemigos, aquí hasta los tendrá que cargar.



PILOTWINGS 64

Otro de los juegos que se están esperando con gran ansiedad (por lo menos por nosotros) es Pilotwings 64. Hay que recordar que como el primer juego, nunca se hizo alguna otra cosa similar para el SNES. Este juego es una muestra de lo que las herramientas de Multigen pueden lograr, utilizadas por una compañía que ha trabajado con ellas por bastante tiempo: Paradigm Simulations.

Pero además de las herramientas de otras compañías, Paradigm ha programado este juego con una herramienta propiedad de ellos llamada "Vega UltraVision". Esta herramienta es bastante parecida a una que habíamos comentado anteriormente de Nichimen Graphics, ya que con Vega UltraVision el programador será capaz de crear todas las funciones y gráficos de un juego en las computadoras de Silicon Graphics y después compilar estos datos para que corran en el Nintendo 64 (e incluso se dice que esta herramienta también se puede enfocar a las PC's).



Otras de las funciones de este programa es que te permite cambiar gráficos de 2D a 3D con una facilidad increíble, poder cambiar los puntos de vista del juego en cualquier momento, cambiar el medio ambiente del juego, agregar efectos especiales en tiempo real así como generación de estos gráficos en tiempo real, optimizacion de datos visuales, detección de colisión y efectos de medio ambiente en tiempo real (corrientes de aire, movimiento de agua, etc).



Este es otro de los juegos que tendrías que ver en movimiento para que realmente aprecies este juego. Por ejemplo, la playa que se ve en la foto no es una maqueta cualquiera (como esas que utilizan para vender tiempos compartidos en las playas) sino que realmente se aprecia el movimiento del mar tal como es, así que olvídate de movimientos acartonados o falsos.

Pero seguramente te has de preguntar ¿y para qué me están explicando todo esto? Pues simple: es para que te des una mejor idea de lo que ves en las fotos, y que muchas de las cosas que están ahí tienen un valor y si te descuidas podrías chocar contra ellas; por ejemplo el carrusel que se ve en la foto.





En este juego podrás manejar muchos aparatos, los cuales se usan tal como si lo estuvieras haciendo con uno de verdad (recuerda quién programó este juego), así que aquí podrás manejar un Gyrocóptero, el Rocketbelt y el Hangglider. Por cierto, este último se mueve con una "suavidad" tal, que tendrías que ver para creer. En fin, este es uno de esos juegos que no hacen mucho ruido pero que son excelentes.





SHADOWS OF THE EMPIRE



Por cierto, nos acabamos de enterar que otro de los juegos que probablemente estén listos para cuando salga el N64 sea el de "Shadows of the Empire" de Lucas Arts. Este juego como ya te hemos dicho tendrá escenas de batalla en aire (las imágenes más conocidas) y en tierra, con un modo de juego muy parecido a "Dark Forces" de esta misma compañía (Para los que no lo conozcan es tipo Doom). Este juego está basado en una novela del mismo nombre y en él veremos a personajes que ya conoces. Este otro juego también está bastante bien y es otro de los títulos que mostrarán las posibilidades de este sistema.





Acá entre nos, ¿qué juego de todos los que saldrán al principio, es de los que tienes más ganas de jugar?, sería interesante conocer tu opinión de lo que hemos visto este mes, los juegos que esperas con mayor ansiedad, qué cosa te gustaría ver en el N64 y también lo que esperas del sistema en un futuro próximo. Para ayudarte te reproduciremos de buena fuente la lista de juegos oficiales anunciados por Nintendo (no los rumoreados) a si que nos puedes escribir aquí a la Revista. La dirección de nuestra editorial ya sabes donde encontrarla, en Club Nintendo Responde.

TITULO	LICENCIATARIO
Blastdozer	Nintendo
Body Harvest	Nintendo
Buggie-Boogie	Nintendo
Creator	Nintendo
Cruis'n USA	Nintendo
Doom 64	Williams Entertainment
FIFA International Soccer'97	Electronic Arts
GoldenEye 007	Nintendo
?????	GTE Interactive
Ken Griffey Jr. 64 Baseball	Nintendo
Killer Instinct 64	Nintendo
Kirby Bowl 64	Nintendo
The Legend of Zelda 64	Nintendo
Mission: Impossible	Ocean
Mortal Kombat 3 Plus	Williams Entertainment
Monster Dunk	Mindscape
Pilotwings 64	Nintendo
Red Baron	Sierra
Robotech, Crystal Dreams	Gametek
Star Wars: Shadows of the Empire	Nintendo / Lucas Arts
Starfox 64	Nintendo
Super Mario 64	Nintendo
Super Mario Kart R	Nintendo
Top Gun: A New Adventure	Spectrum Holobyte
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
?????	Virgin Interactive
Wave Race 64	Nintendo
Wayne Gretzky Hockey	Time Warner

(Ya son muchos ¿No?)



Robotech -Crystal Dreams-

GAME VISTAZO A: PREHISTORIK MAN

Por fin Titus lanzó la versión de Prehistorik Man para el Game Boy que no toma ventaja de las cualidades del Super Game Boy; nosotros al tomar las fotos le cambiamos el color (de los que puedes seleccionar en el SGB) para darle variedad al artículo.

En la medida de lo posible, intentaron hacer una conversión del título de Super NES; los fondos que se mueven a diferente velocidad y la música es poco variada.



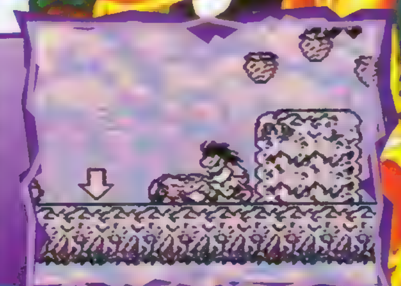


En la escena 3, es indispensable que tomes esta arma, para poder descubrir algunas plataformas; además te sirve para atacar al enemigo a larga distancia.



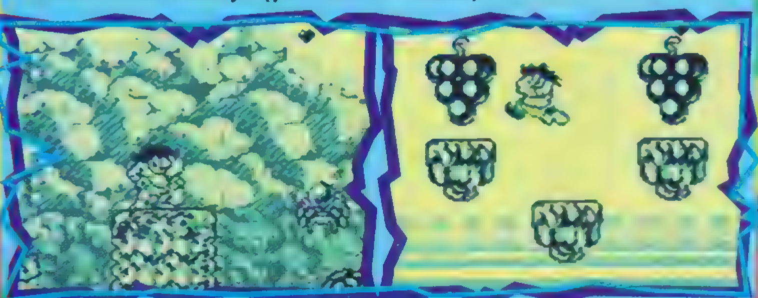


En el transcurso del juego hay plátanos, fresas, limones, pasteles, caramelos, papas fritas, diamantes y anillos que son puntos y pueden estar ocultos, pero golpeando salen.



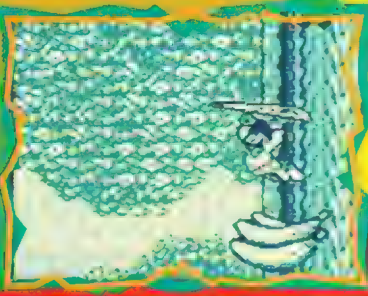
En el camino vas encontrando letras que forman la palabra BONUS y si las juntas todas, obtienes una vida extra.

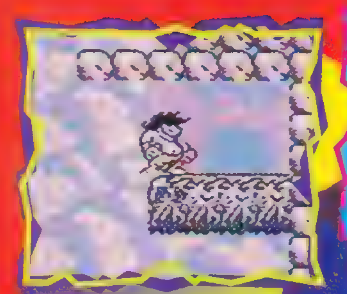
En la primera escena, casi al final, cólocate donde se ve la primera foto y presiona el control hacia abajo para entrar una cueva oculta que te lleva a donde hay dos bonus gigantes que te dan 10,000 puntos cada uno. Para regresar, presiona el control hacia abajo (por donde saliste).





Hay bonus gigantes que te dan 10,000 puntos, pero obviamente están en lugares difíciles de llegar.

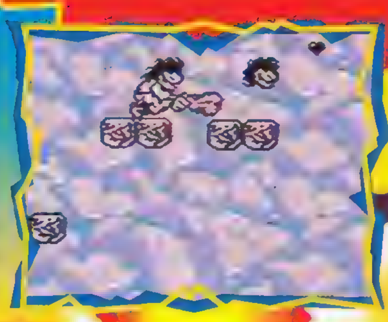




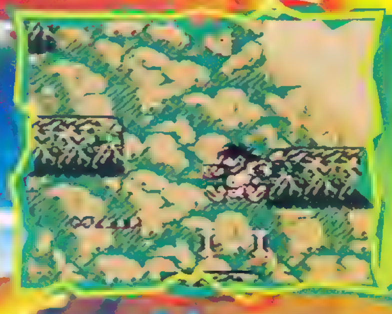
Puedes rebotar sobre los enemigos para alcanzar items que estén en lugares altos, recuerda que si mantienes el botón A presionado, saltas o rebotas más alto.



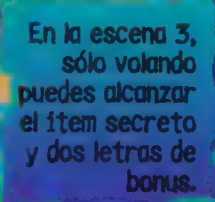
En la segunda sección de la escena 2, pegado del lado izquierdo hay unas plataformas ocultas que te llevan hacia una vida extra.



Hay cuevas que son atajos en la escena o cuartos donde hay bonus, por cierto, hay cuevas que no se ven, pero si presionas el control hacia abajo puedes entrar a ellas.



Algunas veces al eliminar a los enemigos botan tres huesos; cuando tomas los tres, obtienes un corazón de energía.

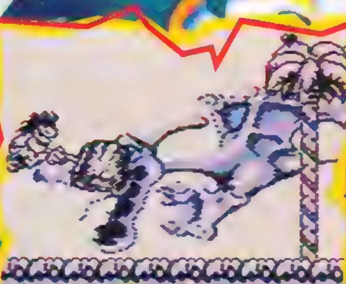


En Japón, este juego se conoce como P-Man y lo comercializó Kemco.





En la escena 3, sólo volando puedes alcanzar el item secreto y dos letras de bonus.



Hay una especie de semáforos que sirven como media meta para que no te regresen hasta el principio de la escena si te eliminan. Hay otros semáforos más grandes que son la salida, pero no podrás terminar la escena hasta que no hayas tomado el item secreto.

JEFES



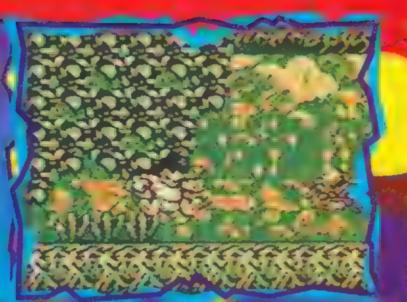
El primer jefe es este dinosaurio; cuando aparezca, colócate debajo de él mientras salta, para que primero le golpees las manos, después subas en una de sus piernas y de ahí puedas saltar a su cabeza, donde lo golpeas hasta enterrarlo en el suelo.

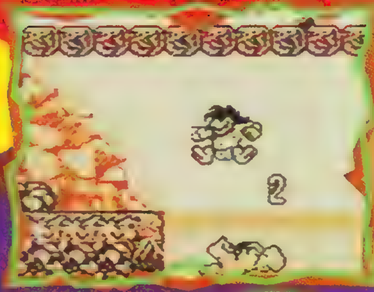


Al final de la segunda escena, te encuentras con estos dinosaurios; primero tendrás que golpearlos seis veces, subir en uno (en el que puedas) y después enfrentarte a ellos en pleno vuelo golpeándolos y saltando de uno a otro hasta eliminarlos.



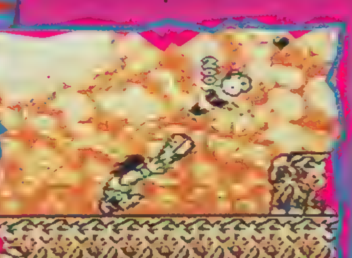
En la tercera escena, hay picos en el suelos que tienes que esquivar, dando saltos largos pero cuidándote de los enemigos que te esperan del otro lado.





Hay ocasiones que no es bueno eliminar a todos tus enemigos, ya que puedes necesitarlos para alcanzar ciertos lugares.

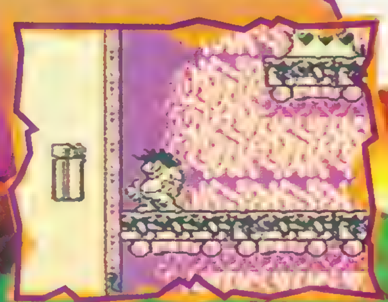
Tu arma la puedes utilizar al frente o hacia arriba para que golpee en diagonal (por los enemigos que intentan sorprenderte) y además el valor de tu arma comienza desde atrás, así cuando un enemigo te ataque por la espalda, sólo calcula el momento exacto para eliminarlo.

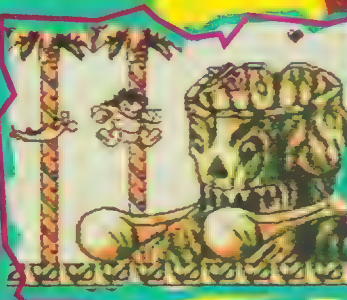


Las frutas (a veces) son la guía para encontrar el camino adecuado.



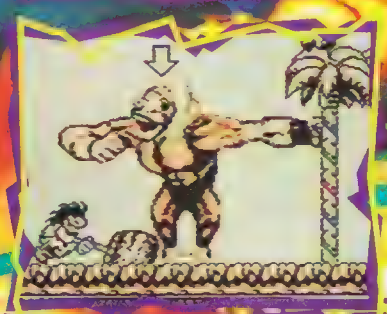
Los items secretos a veces están en lugares que al parecer no hay forma de tomarlos, pero recuerda que siempre hay una solución, por ejemplo para tomar este hay que llegar por debajo, descubriendo unas plataformas invisibles.



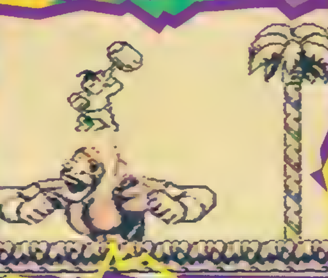


En esta escena, vas bajando por el interior de un árbol y tienes que eliminar cuanto enemigo se ponga en tu camino, como buen cavernícola que eres.

JEFES







El tercer jefe es un gorila al que tienes que golpear en el brazo para que deje de atacarte y así puedas saltar a su cabeza; necesitas repetirlo varias veces hasta que lo inmovilices, para después enterrarlo como al primer jefe.

Al final de la cuarta escena, se encuentra este jefe que te ataca golpeando el suelo para hacer caer hojas que te dañan. Mientras tú las esquivas tienes que dispararle a la boca y a la parte superior saltando sobre sus brazos.

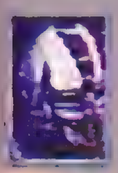




No todo en la sección "Club" es Killer Instinct, este mes te presentamos una variante y ahora tenemos "Mortal Kombat 3 Club" o "Klub" según sea tu gusto.

Si recuerdas ya hemos dado los trucos para poder elegir a Smoke, Motaro y Shao Khan. Y si tú quieres jugar con ellos y no conoces los movimientos, no te preocupes ya que a continuación te los vamos a dar.

SMOKE



TELEPORT PUNCH



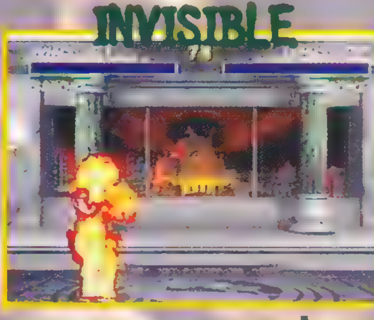
→ → + A

HOOK



← ← + B

INVISIBLE



presiona y mantén L, marca ↑↑R, suelta L.

FATALITY 1

Mantén presionados L y R, marca



↑↑→↓

(distancia de 10 a 12 cuerpos)

FATALITY 2

Mantén presionados L y R, marca



↓↓→↑

(distancia de 2 a 3 cuerpos)

ANIMALITY



↓→→→+ L

(distancia de 3 a 5 cuerpos)

FRIENDSHIP

R, R, R, R,

(distancia de 2 a 3 cuerpos)

PIT



→ → ↓ + A

(pegado al oponente)

MOTARO

TELEPORT



↓↑





Motaro no tiene movimientos finales.



HOLD

→ → + A

SWEEP

← + A

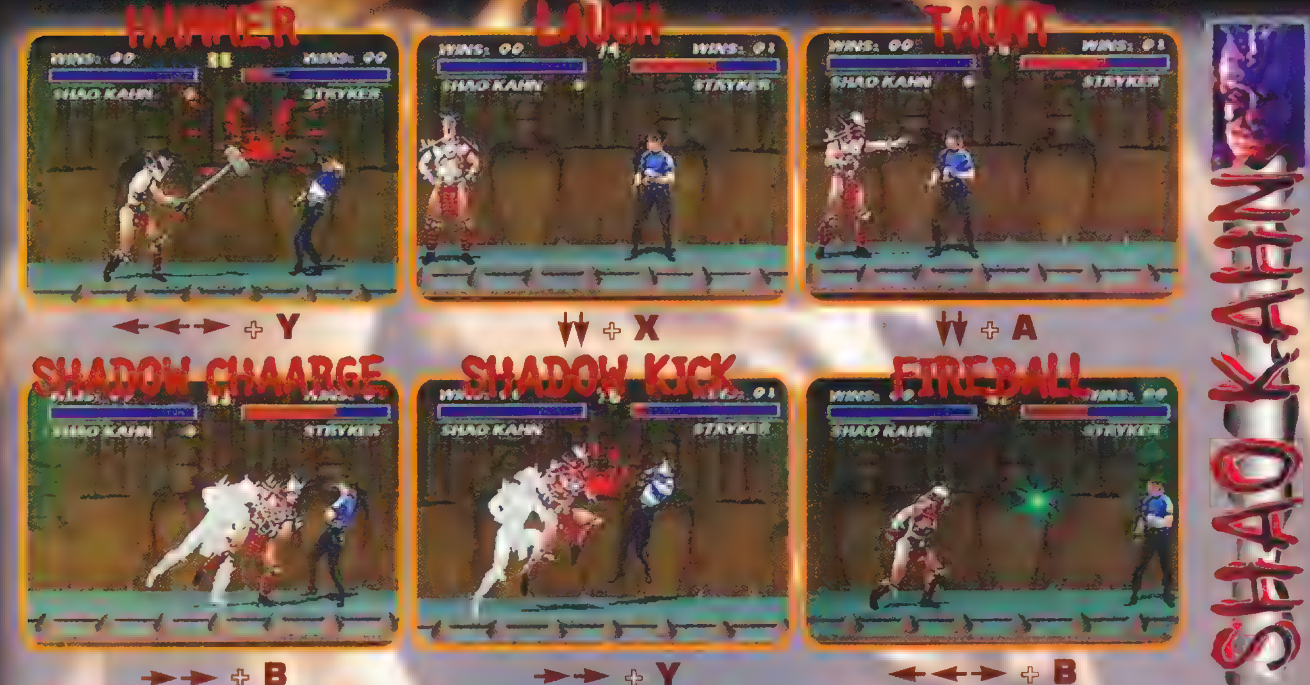
FIREBALL

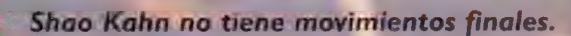


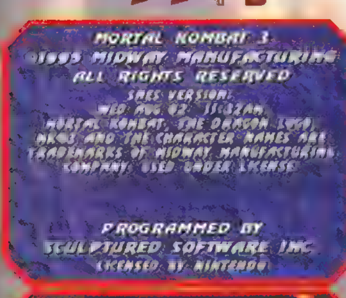


↓↘→ + Y






Shao Kahn no tiene movimientos finales.





Este truco es bastante interesante.
Para que funcione deberás estar en el modo de 1p vs. 2p.
1. En la pantalla de selección de jugador ambos deberán hacer el movimiento de Stealth Select (360 grados en dirección de las manecillas del reloj).
2. Ahora deberán esperar a que termine el tiempo para elegir al mismo peleador, si lo hiciste bien, automáticamente te mandará a escoger alguno de los tres destinos, aunque esto no debería pasar. Aparte tendrás continues ilimitados, aunque aparezca siempre el número 5.



MORTAL KODES

Ya con anterioridad te habíamos dado algunos Mortal Kodes, en estos casos estos **MK** se compartían en las versiones Arcade y SNES, pero la de SNES tiene más códigos especiales que a continuación te daremos, también aprovecharemos para darte de nuevo los viejos **MK** para que los tengas todos juntos y para darte la teoría de la introducción de símbolos del **MK** (no te preocupes, es algo simple pero nunca lo dimos) porque luego muchas personas se confunden con los códigos en los que hay que presionar el control hacia arriba.

A continuación podrás ver una línea con todos los símbolos del **MK**, los números que tienen abajo son las veces que hay que presionar cada botón para poner ese símbolo. Hasta aquí todo está correcto.

Ahora ¿por qué en algunos códigos hay que presionar el control hacia arriba? La respuesta es: para hacerlo más rápido, ya que cada que haces el control hacía arriba inviertes la secuencia en la que aparecen los símbolos.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

↑ 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



Es decir, si el código que indicamos te dice que debes presionar 4 veces el botón **Y**, y 6 veces los botones **B** y **A** podrás hacerlo más rápido si presionas 4 veces el botón Y, haces el control hacia arriba y presionas 4 veces los botones **B** y **A**. Ahora daremos los **MK** normales y tú sabrás cuándo presionas el control hacia arriba y con qué símbolos.

KODE	JUGADOR 1 (Y B A)	JUGADOR 2 (Y B A)
	Número de veces que debes presionar los botones	
No Level Energy *(sin energía)*	987	123
No Blocking *(sin defensa)*	020	020
No Throw *(sin agarres)*	100	100
Half Energy *(media energía)*	033	(Sólo lo debe hacer un jugador)
Quarter Energy *(cuarto de energía)*	707	(Sólo lo debe hacer un jugador)
Dark Fighting *(pelea obscura)*	688	422
Random Fight *(pelea al azar)*	460	460
Unlimited Run *(run ilimitado)*	466	466
Psico Kombat	985	125
No fear *(sin temor)* T	282	282
Another realm *(juego tipo Galaxian)*	642	468
No knowledge T	123	926
Shao Kahn	033	564
Smoke	205	205
Motaro	969	141
Noob Saibot	769	342
Auto Health Recovery	012	012
View credits *(ver los créditos)*	120	120
Each Uppercut Changes the Stage *(Cada Uppercut cambia la escena)*	221	557
Minimal damage, no timer *(Daño mínimo, sin timer)*	432	234
One Button Fatalities *(Fatalities con un solo botón)*	944	944
Maximum Fatality Time *(Tiempo máximo para Fatalities)*	955	955
Auto Tourney *(Torneo automático)*	989	898
No Combos	999	995
There is no knowledge That is not power T.	123	926
No Sweeping *(Sin barridas)*	091	293
Hyper Fighting	191	191
Invisibility *(Invisibilidad)*	449	449
Fast Uppercut Recovery *(Rápida recuperación de Uppercuts)*	688	688
Play the slots	987	655

Como podrás ver, en muchas de las funciones de estos códigos se pueden elegir también los menús de Kool Stuff, Kooler Stuff y Scott´s Stuff. Los códigos que tienen una T sólo presentan un texto cuando lo introduces y hasta donde sabemos no afectan en nada al juego.

Por cierto, si tú te perdiste los ejemplares en donde dimos los trucos al principio mencionados no te preocupes, pues te los daremos de nuevo, con el mismo pretexto tonto de que "es para que los tengas todos juntos y sea más fácil de consultar"

JUEGA CON SMOKE

Para hacer este truco prende (¡pues claro!) o resetea tu SNES, inmediatamente presiona y mantén el control hacia la izquierda y el botón **A** mientras está la pantalla con el fondo gris (la de los (©). Al cambiar a la pantalla de Williams Ent. presiona y mantén el control hacia la derecha más el botón **B**. Ahora y por último presiona y mantén los botones **X** e **Y** cuando aparezca la pantalla de "There is no....." y si todo lo anterior lo hiciste bien aparecerá Smoke caminando en la pantalla del logo del juego.

Kool Stuff:

En la pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en el primer control de tu SNES:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → [illegible]

Kooler Stuff:

En la pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en el primer control de tu SNES:

[illegible]

→ ← ↓ ↓ ↑ ↑

Scott's Stuff:

En la misma pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en en el primer control de tu SNES:

[illegible] ↑ ← ↓ → ↓



EXTRA

JUNIO 1996

Corporativo

NINTENDO PLANEA SUPER MARIO RPG 2

Pues al parecer sí, Nintendo ya está planeando muy seriamente en crear la secuela de este fabuloso RPG, pero este juego será para el Nintendo 64.

Tener una noticia como ésta es algo raro y luego viniendo de una compañía que se guarda la información tan bien como Nintendo.Esto es debido a que Nintendo, en el pasado mes de abril insertó un anuncio en varias publicaciones japonesas en donde solicitan gente para programar éste (y otros juegos) para el Nintendo 64. El anuncio dice más o menos así:

"Para crear un super juego -la secuela de Mario RPG- se necesita gente"

Para hacer un super juego se necesita un super equipo, así se creará "Super Mario RPG 2" que será un juego más para el Nintendo 64. Las personas que estén interesadas deben cubrir alguno de estos 4 requisitos:

Programador: Mande la lista de los juegos que ha programado, esto es para ver su capacidad como programador de videojuegos, ambiente y período de tiempo en estos trabajos.

Director de planeación: Escriba claramente una composición o tésis en la que diga qué tan importante es para usted su compañía, crear videojuegos y como podría mejorar ambas cosas.

Diseñador de sonido y compositor: Mande 5 canciones de proyectos que Ud. mismo haya hecho en un cassette, también escriba el ambiente y período.

CG Diseñador: Mande fotos o grabe un video de aquellos proyectos en los que esté trabajando o haya trabajado, escribiendo claramente su ambiente y período de trabajo.

スーパーゲーム（マリオRPGの続編）をつくるためのスーパーチームを結成するにあたって、スーパースタッフを募集します。

1 プログラマー。自分の能力を表現するにふさわしいもの（プログラムのソースリストまたはソースファイル等）を送ってください。応募作品のジャンルは問いません。

2 デザイナーおよびCGデザイナー。自信のある作品を5点以内（使用媒体不問）を、a 作成環境 b 作成期間を明記のうえ、ビデオテープか写真のかたちで送ってください。

3 ディレクター、プランナー。基本的に、論文（長さは自由です）を提出していただきます。テーマは「ゲーム作りで大切なこと」です。さらに、自分の企画力をPRできるもの（企画書でも、作品でも）を添えて、送ってください。

4 サウンドデザイナー、コンポーサー。自信のある作品を5曲以内。作成環境と作成期間を明記して、デモテープにして送ってください。スコアやロムでなく、必ずカセットテープのかたちでお願いします。

なお との職種をご希望の方も 8ミリフィルム 旧型パソコンなどの特殊なメディア、および郵送の困難なものでの応募は無効です

〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地　任天堂株式会社　人事本部

Nintendo

(El plazo fue hasta el 15 de Mayo de 1996,) Los interesados deben ser mayores de 20 años, que tengan experiencia en los sistemas Silicon Graphics. Algo que también debe recordar es: Enviar su Curriculum, en qué compañía ha trabajado y material. Nosotros le contestaremos si

requerimos de su ayuda. Debe ser una persona muy responsable y decirnos con cuánto porcentaje del desarrollo de un juego (en su área) se puede responsabilizar.
El anuncio en sí, sólo habla de un juego, pero lo importante en este caso no es el juego (o juegos) que este equipo pueda realizar, lo importante es tener conciencia que, aunque Nintendo tiene una gran cantidad de equipos productores de videojuegos todavía necesitan más gente, pues se encuentran trabajando a todo lo que dan para sacar más y mejores juegos para sus 3 sistemas que tiene en el mercado actualmente, y por si fuera poco, también para el Nintendo 64 que cada vez está más cerca. ¡Por cierto!, esto no venía en el anuncio, pero nos enteramos que Nintendo tiene planeado este juego para el DD (Disk Drive), o sea, que ya hay tres juegos anunciados para este formato (Legend of Zelda, Dragon Quest VII y Super Mario RPG) y los 3 son tipo RPG/aventura.
Si querías presentar tu solicitud, no te angusties, necesitabas también 100% del dominio de japonés.
Por cierto, ya que estamos hablando de trabajo, te comentaremos acerca del rumor de un nuevo sistema portátil de Nintendo (el cual mencionamos en nuestro número anterior) que se supone que será de 32 Bit y tendrá una pantalla a color. Pero ahora los nuevos rumores dicen que este sistema está ya casi listo y que a lo mejor se muestra en el E3. Nosotros hemos tratado de obtener información por parte de Nintendo, pero ellos no dicen nada al respecto y ya que todo mundo se encuentra dando sus predicciones, ahora va la nuestra sobre este sistema: Se habla de él en el E3 y se dice que estará próximamente disponible pero no se da una fecha exacta, después de algún tiempo se dice que será mostrado en el Shoshinkai, se muestra en este evento y se dice que la fecha de venta simultánea en Japón y EU sería en diciembre de este año; a principios de noviembre se retrasa su salida al 21 de marzo del 97 en Japón y para Mayo de ese año en América.... esta es nuestra predicción y cualquier parecido con algún otro sistema de la misma compañía, es sólo coincidencia.

Eventos

Previo al Expo E3



Todo es cuestión cronológica, para nosotros es un previo lo que les vamos a dar pues todavía falta un mes para irnos (ya sabes, para la revista hay que tener la información tiempo antes) pero para ti el E3 se llevó a cabo el mes pasado en la ciudad de Los Angeles y para el siguiente mes te tendremos nuestro ya acostumbrado reporte, mientras tanto te daremos un ligero avance de algunas cosas que se mostrarán ahí. Hay que recordar que las compañías siempre se esperan a este evento para hacer sus anuncios más importantes (como el caso de Nintendo) pero ya hay algunas noticias de las cosas que veremos ahí.
Primero algunos de los juegos:

Título	Licenciatario	Sistema
Super Kirby's Adventure	Nintendo	SNES
Ken Griffey Jr. Winning Run	Nintendo	SNES
Panel de Pon *	Nintendo	SNES
Mohawk & Headphone	THQ	SNES
1996 Olympic Games	THQ	SNES
NHL 96	THQ	GB
Toy Story	THQ	GB
1996 Olympic Games	THQ	GB
Battle Zone/Super Break Out	THQ	GB
Urban Strike	THQ	GB
Marvel Super Heroes	Capcom	SNES
Street Fighter Alpha	Capcom	SNES
Guy Ferd	Capcom	SNES
Whizz	Titus	SNES
Incantation	Titus	SNES
Realm	Titus	SNES
Oscar	Titus	SNES
Dragonheart	Acclaim	SNES
M Morphin Power Rangers 4	Bandai	SNES
Max Voltage	Konami	SNES
Mortal Kombat Ultimate	Williams	SNES
NBA Hang Time	Williams	SNES
FIFA Soccer 97	Electronics Arts	SNES
Madden 97	Electronics Arts	SNES
Lufia II: The return of the Sinistrals	Natsume	SNES
Mission: Impossible	Ocean	GB
Mission: Impossible	Ocean	SNES
Worms	Ocean	SNES

*Nombre provisional

Como dijimos, ésta sólo es una lista preliminar de lo que algunas compañías han anunciado, ya comentamos que seguramente se va a hacer grande con las noticias que nos vamos a traer de allá pues la compañías dan bastantes sorpresas en estos eventos (como Nintendo, que en los últimos eventos ha mostrado al menos 4 títulos sorpresa para SNES). Como podrás ver, dentro de esta lista hay muchos juegos que son bastante buenos, tal es el caso de las dos traslaciones de Williams de sus juegos de Arcade, los tres títulos (anunciados) que mostrará Capcom y de los que sobresalen Street Fighter Alpha (mejor conocido en nuestro país como SF Zero) y Marvel Super Heroes: Thanos Quest (nada que ver con la versión de Arcade), la cuarta versión de los Power Rangers para SNES por parte de Bandai o el juego Incantation de Titus, que está basado en los Incas.

Ahora sí: Agarra tus calcetas del futbol, tu jabón de pasta (de ese que despelleja las manos) y vámonos al lavadero del Nintendo 64. Ahora antes del evento se han dejado oír una gran cantidad de rumores acerca del sistema que te vamos a comentar y ya en nuestro siguiente ejemplar nos estaremos burlando de ellos o podríamos estar confirmando la noticia, así que empecemos:

Antes del evento llegó a nuestros oídos la versión de que Titus se encontraba trabajando en un proyecto para el N64, en este caso decidimos ponernos en contacto con ellos y nos comentaron: "Sí, pero se supone que es un secreto" así que éste es uno de los rumores que pudimos confirmar antes de ir para allá; otros rumores, por ejemplo, hablan de que Namco puede estar desarrollando un juego para el N64, esto porque alguna vez esta compañía comentó estar interesada en desarrollar uno de sus títulos de Arcadia para el N64, pero Nintendo no dice nada al igual que Namco, quien ya no ha hecho algún comentario al respecto. Otros rumores sugieren que Nintendo ya está trabajando en 2 juegos, uno de ellos es un Puzzle de nombre Tetrisphear desarrollado por una compañía de nombre H2O Entertainment, el otro es Donkey Kong Country 64, que -como un comentario al margen- no sería muy difícil, pues la gente de Rare prácticamente ya lo tiene hecho, ya que las rutinas de movimientos de los personajes y enemigos de la versión de 16 Bits se pueden usar (las originales). Otra cosa que no sería difícil es que ID Software esté trabajando en su "retrasadoigualqueelNintendo64" juego Quake pues ya sabe qué onda con este sistema gracias a la versión especial de Doom que saldrá (aunque bien a bien no sabemos si realmente sea ID quien esté haciendo la adaptación, pues Williams nunca lo ha dicho, sólo lo ha sugerido). También se dice que Konami puede estar trabajando en la versión de "International Super Star Soccer" para el N64 (si es cierto, se van a dar un buen agarrón el FIFA de EA y el ISSS de Konami). Y ya para terminar con todo este comentario te diremos que algunas de las compañías del "Dream Team" pueden estar preparando otros juegos además de los que han anunciado, en este caso sería: Williams con Area 51, NBA Hang Time, Robotron 64 y War Gods. Acclaim con Frank Thomas Big Hurt Baseball y Electronic Arts con Madden NFL Football. Como dijimos anteriormente todos estos son rumores y hasta que regresemos te contaremos toda la verdad.

Y por último CAPCOM de Japón anunció que ya están trabajando en el tan esperado y ya casi olvidado Street Fighter 3, como te podrás imaginar, no dijeron nada más.

Novedades Internacionales

Esta noticia es bastante interesante y te la presentamos para ver qué opinas al respecto: Bandai de Japón está planeando la salida de un sistema para hacer sus cartuchos a mitad de precio que un cartucho normal (y hay que recordar que últimamente los cartuchos en Japón han bajado de precio), este sistema es una especie de Super Game Boy pero con la entrada para dos pequeños cartuchos y se dice que posiblemente el nombre para este sistema sea "Sufami Turbo". Se habla de que este sistema ofrece una gran gama de posibilidades pues uno de los cartuchos funciona como "Game Cassette" donde están los datos del juego y el otro es el "Data Cassette" que es como un ayudante. Lo interesante es que dicen que estos cassettes no se comprarán en pares y algunas veces se podrán intercambiar con otros juegos; o llevarte tus datos al "Sufami" de otro amigo y presumirle tus logros en un RPG, por ejemplo.

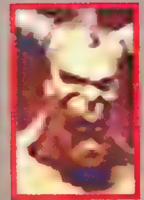


En Japón ya se planea la salida de dos juegos junto con este sistema.

Este sistema no está previsto que salga aquí en América, pues Bandai no saca tantos juegos en este continente como en Japón, pero nos pareció algo interesante para que lo conocieran.







Ustedes han sido seleccionados para representar a la Tierra en Mortal Kombat. Estén alertas, aunque sus almas están protegidas contra la maldad de Shao Kahn, sus vidas no lo están. Yo no puedo interferir más, ya que su mundo está dominado por los dioses del Outworld. Estas son las palabras de Rayden.

Por siglos, la Tierra ha usado Mortal Kombat para defenderse contra el emperador del Outworld, Shao Kahn. Pero al verse frustrado por fallar en los intentos de conquistarla combatiendo en el torneo, Kahn crea un plan que comenzó 10.000 años atrás.

Durante este tiempo Kahn tuvo una reina, su nombre era Sindel y su muerte prematura fue inesperada.
El sacerdote principal de Kahn, Shang Tsung, hizo que el espíritu de Sindel renaciera algún día. Pero no en Outworld, sino en el reino de la Tierra.

Este diabólico acto, le dio a Shao Kahn el poder de atravesar las puertas dimensionales y reclamar a su reina. Esto le permitió finalmente tomar el reino de la Tierra.

Desde que se abrió la brecha del portal a la Tierra, Shao Kahn transformó lentamente el planeta en una parte de Outworld.

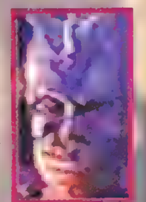
Kahn liberó la Tierra de toda vida humana, reclamando cada alma como suya.

Pero hubo almas que Kahn no pudo tomar. Estas almas pertenecían a los guerreros escogidos para representar a la Tierra en el nuevo Mortal Kombat.

Los humanos sobrantes fueron esparcidos por todo el planeta. Shao Kahn envió una armada de feroces guerreros de Outworld para encontrarlos y eliminarlos.
Después del primer torneo Sonya Blade desapareció. Entonces Jax se embarcó en una misión de rescate hacia Outworld. El encontró a Sonya, que había permanecido prisionera con su némesis Kano. Cuando liberó a Sonya, Jax también liberó a Kano, quien aprovechó la oportunidad para escapar de ser arrestado.

El último avance en tecnología Lin Kuei surgió con la creación del primer asesino cibernético. La organización comenzó a convertir a sus Ninjas en máquinas sin alma. Pero Sub-Zero se rehusó a ser parte de esto y fue marcado a muerte por su propio clan.

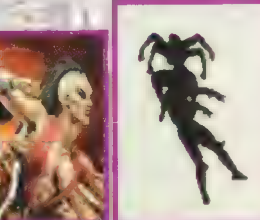
Después de ganar el primer Mortal Kombat y escapar del Outworld, Liu Kang ve hacia el futuro. Ha comenzado a entrenar una nueva generación de Shaolins junto con Kung Lao, pero nada podrá preparárlos para la invasión inesperada de Outworld.

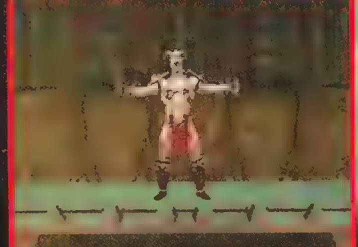


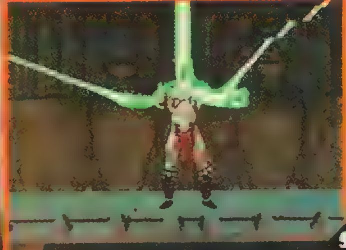
SHEEVA

Ella fue contratada por Shao Kahn para seguir como protectora personal de Sindel. Comenzó a sospechar de la lealtad de Shao Kahn hacia su raza de Shokan cuando él puso a Motaro como el líder de su escuadrón de exterminación. En Outworld, la raza de centauros Motaro son enemigos naturales de los Shokan.

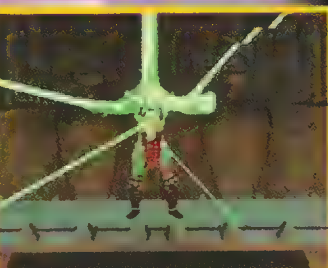
Mientras Sheeva servía a su amo en la Tierra, su raza de Shokans eran maltratados en Outworld. Kahn favorecía a la raza de centauros de Motaro y los ayudó a derrotar a los Shokans. Al saber esto, Sheeva se volvió contra su maestro. Ella derrotó a Motaro y en un ataque de furia venció a Kahn. Al liberar la Tierra, también liberó a Outworld. Entonces ella regresó a casa para restaurar el aprecio y respeto de su raza.



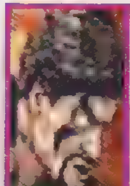




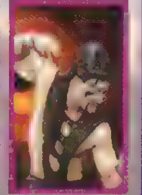
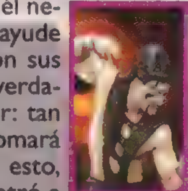




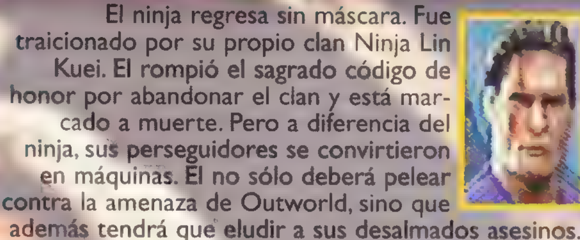
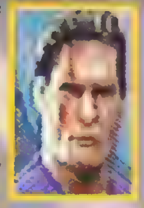
SHANG TSUNG



Tsung es el hechicero más importante de Shao Kahn. Una vez perdió el aprecio de su emperador después de fallar en el torneo por conquistar al reino de la Tierra. Pero Shang Tsung es instrumento fundamental en el esquema de conquista de la Tierra de Kahn. Ahora, se le ha concedido más poder que nunca.

Cuando Shao Kahn domine la Tierra, él necesitará de Shang Tsung para que le ayude a encontrar a los sobrevivientes. Con sus nuevos poderes, Tsung descubre el verdadero plan de su maligno emperador: tan pronto como todo esté listo, Kahn tomará el alma de Tsung. Al enterarse de esto, Tsung se volvió contra su amo. Encontró a Motaro desprevenido y derrotó a Shao Kahn. Y antes de que la Tierra se recuperara, Tsung reclamó todas las almas como suyas. El gobernará por siempre la Tierra en su propia marca de maldad.

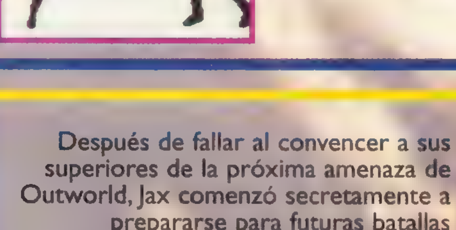
El ninja regresa sin máscara. Fue traicionado por su propio clan Ninja Lin Kuei. El rompió el sagrado código de honor por abandonar el clan y está marcado a muerte. Pero a diferencia del ninja, sus perseguidores se convirtieron en máquinas. El no sólo deberá pelear contra la amenaza de Outworld, sino que además tendrá que eludir a sus desalmados asesinos.



En una violenta batalla, Sub-Zero enfrentó a Cyrax y a Sektor, pero no estaba solo. También estaba el tercer asesino de Lin Kuei -el elusivo Smoke-. Antes de la automatización, Smoke y Sub-Zero eran aliados. Sub-Zero ayudó a que Smoke recordara su pasado y que fueran aliados una vez más. Sub-Zero derrotó a los cyborgs asesinos con la ayuda de smoke y usó toda su fuerza interior para derrotar a Kahn y sus fuerzas de Outworld.
El antiguo Ninja desapareció una vez más en las sombras. Su legado es conocido sólo por unos cuantos.

SUB ZERO





JAX BRIGGS

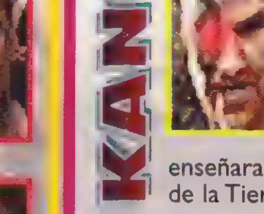


Después de fallar al convencer a sus superiores de la próxima amenaza de Outworld, Jax comenzó secretamente a prepararse para futuras batallas contra las fuerzas de Kahn. El mismo se arreglo los brazos con implantes biónicos indestructibles. Esto es una guerra que Jax está dispuesto a ganar.

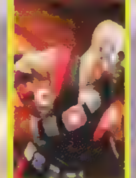


Para la segunda vez que enfrentaba a las fuerzas de Shao Kahn, Jax ya estaba preparado. Siendo el hombre más fuerte del mundo, Jax no tuvo problemas para probarlo derrotando primero a la armada de Kahn y luego derrotándolo a él. Cuando el mundo regresó a la normalidad, Jax y Sonya comenzaron la investigación de Outworld. Jax dirigió la división de exploración que aprendió a abrir portales a otros mundos mediante la ciencia y no la magia. El comenzó la expedición a un nuevo y extraño reino.

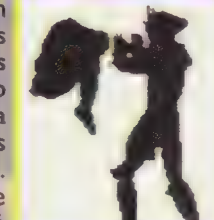
KANO



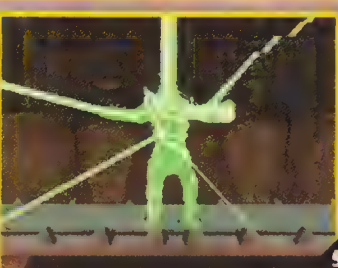
Se pensaba que había muerto en el primer torneo. Fue encontrado en Outworld donde escapó una vez más de ser capturado por Lt. Sonya Blade. Antes de la invasión de Outworld, Kano convenció a Shao Kahn que perdonara su alma. Kahn necesitaba a alguien que enseñara a sus guerreros cómo usar las armas de la Tierra y Kano era el hombre indicado.



Cuando Shao Kahn dejó a Kano con vida, falló en ver el ingenioso pensamiento humano. Kano mandó a la armada de Kahn en una falsa misión y los eliminó con un arma robada. Peleó contra los guerreros restantes y finalmente venció a Kahn. Las intenciones reales de Kano eran tomar las armas que Kahn poseía. Pero Kano fue incapaz de controlar a los espíritus cuando éstos escaparon y lo atacaron. Habiendo sufrido una muerte violenta, Kano ignoró que salvó al mundo que intentó conquistar.

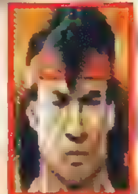






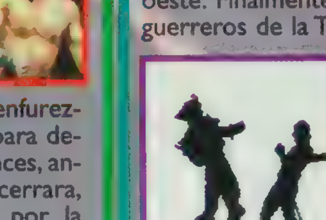
LIU KANG



Después de la invasión de Outworld, Liu Kang se encontró con que él era el blanco principal del escuadrón de exterminación de Kahn. El es el campeón Shaolin y ha arruinado los planes de Kahn anteriormente. De todos los humanos, Kang es la mayor amenaza para Shao Kahn.



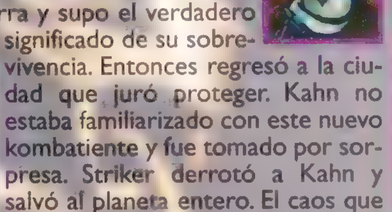
Por haber frustrado a Shao Kahn en el pasado, Liu Kang es ahora el blanco principal de los escuadrones de exterminación de Kahn. Pero Kang es el campeón Mortal Kombat reinante y lo probó derrotando fácilmente a las fuerzas de Kahn. Pero, al parecer, es la muerte de su amigo Kung Lao lo que hace que Kang se enfurezca y encuentre la fuerza para derrotar a Shao Kahn. Entonces, antes de que el portal se cerrara, Liu Kang fue gratificado por la princesa Kitana y agradecido por salvar la Tierra y Outworld.



STRIKER

Cuando el portal de Outworld se abrió sobre una gran ciudad en Norte América, el pánico y el caos se salieron de control. Kurtis Striker era el líder de una brigada de control de disturbios, cuando Shao Kahn comenzó a tomar almas. El se encontró como el único sobreviviente de una ciudad que una vez estuvo poblada por millones de personas.

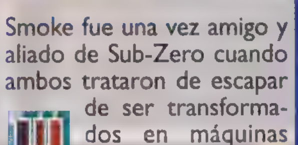
Ignorante de por qué su alma fue perdonada en la invasión de Outworld, Striker tuvo una visión de Rayden, donde le ordenó ir al oeste. Finalmente, conoció al resto de los guerreros de la Tierra y supo el verdadero significado de su sobrevivencia. Entonces regresó a la ciudad que juró proteger. Kahn no estaba familiarizado con este nuevo kombatiente y fue tomado por sorpresa. Striker derrotó a Kahn y salvó al planeta entero. El caos que consumió la ciudad durante la invasión se ha ido.



SMOKE

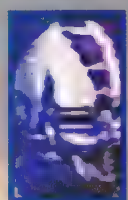


El tercero de los 3 prototipos de Ninjas Cibernéticos, la unidad de memoria de Smoke fue borrada por un conflicto de la computadora. Al perder el control del programa, nadie puede estar seguro de que complete su tarea programada: Eliminar a Sub-Zero. Así, él es una especie de comodín en el torneo.



Smoke fue una vez amigo y aliado de Sub-Zero cuando ambos trataron de escapar de ser transformados en máquinas por su clan Ninja. Pero Smoke fue capturado y transformado en un cyborg con la misión de encontrar y eliminar a su viejo compañero. Sin embargo, Smoke se vio acosado por las fuerzas de Shao Kahn. El supo que todavía tenía alma y su verdadera misión era la destrucción de los invasores de Outworld. El derrotó a Kahn y salvó al mundo pero quedó atrapado en su cuerpo artificial por siempre.

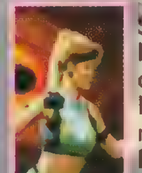




SONYA



Sonya desapareció después del primer torneo, pero más tarde fue rescatada de Outworld por Jax. Después de regresar a la Tierra, ella y Jax trataron de prevenir al gobierno de los Estados Unidos de la amenaza próxima de Outworld. Por falta de pruebas ellos se vieron indefensos cuando Shao Kahn comenzó su invasión.

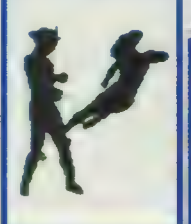


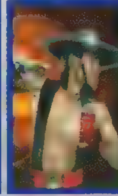
Sonya derrotó a su archienemigo Kano en lo alto de un rascacielos cerca de la fortaleza de Shao Kahn. Después se enfrentó cara a cara con el mismo emperador.
En una increíble muestra de coraje, Sonya ganó. Cuando el mundo regresó a su estado normal, Sonya no tuvo problemas para convencer a sus superiores de formar una brigada de investigación hacia Outworld encaminada a proteger a la Tierra contra posibles futuras invasiones por parte de otros reinos.



KUNG LAO

El plan de Kung Lao para reformar la sociedad del Lotto Blanco, se vio afectado cuando Shao Kahn invadió la Tierra. Como uno de los guerreros escogidos, Lao deberá usar sus grandes habilidades de pelea para esquivar el reino de terror de Shao Kahn.





Cuando Kahn invadió la Tierra, Kung Lao tuvo que abandonar sus planes de reunificar a la sociedad del Lotto Blanco. Entonces, tuvo que enfocarse en el nuevo torneo. El buscó a Liu Kang y juntos combatieron a las fuerzas de Kahn sin miedo. Usando el conocimiento que obtuvo como monje Shaolin, peleó por el nombre su gran ancestro, el Kung Lao original. Aunque surgió victorioso, las heridas que sufrió durante la batalla con Kahn ocasionaron que Kung Lao se uniera a sus ancestros en una vida mejor.

SEKTOR

Sektor es en realidad el verdadero nombre de la unidad KL-9T9. El fue el primero de los 3 prototipos de Ninjas cibernéticos, ninjas construídos por el Lin Kuei. Una vez, Sektor fue un humano asesino, entrenado por el Lin Kuei; él se ofreció voluntariamente para la automatización por su lealtad a su clan. Sektor sobrevivió a la invasión de Outworld, él no tenía alma que le pudieran quitar.

Después de terminar finalmente con Sub-Zero, Sektor decide pelear. Tomó a Kahn y a los seres de Outworld como amenaza para el Lin Kuei. Las fuerzas de Kahn no son problema para Sektor que se abrió camino hacia la fortaleza. Una vez adentro, Sektor inició su secuencia de autodestrucción. La explosión resultante fue tan poderosa que cerró el portal y volvió la Tierra a la normalidad.



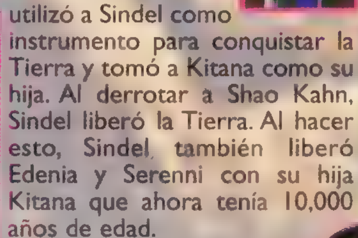


SINDEL

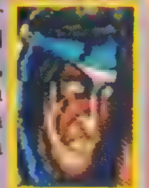


Una vez, ella gobernó Outworld junto a Shao Kahn como su reina. Ahora, 10,000 años después de su prematura muerte, ella ha renacido en la Tierra. Su malvado propósito es hacer pareja con la tiranía de Shao Kahn. Ello es la llave para la conquista de la tierra.

Sindel tuvo visiones de su pasado, lo que hizo que se volviera contra Kahn, descubrió que su verdadero rey se llamaba Jerrod. Ellos tuvieron una hija llamada Kitana y gobernaron un reino llamado Edenia antes de que Kahn se los arrebatara en su Mortal Kombat. El utilizó a Sindel como instrumento para conquistar la Tierra y tomó a Kitana como su hija. Al derrotar a Shao Kahn, Sindel liberó la Tierra. Al hacer esto, Sindel también liberó Edenia y Serenni con su hija Kitana que ahora tenía 10,000 años de edad.



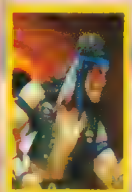
NIGHT WOLF



Trabaja como historiador y preservador de la cultura de su gente. Cuando el portal de Kahn se abrió sobre Norte América, Nightwolf usó la magia de su espíritu para proteger la Tierra sagrada de su gente. Esta área es pieza vital para la ocupación de la Tierra por parte de Kahn.



Nightwolf ayudó a otros guerreros a escapar hacia su Tierra sagrada. Una vez ahí, se agruparon y formaron un plan de ataque contra la invasión de Shao Kahn. Nightwolf había entrenado muy duro para esta batalla y finalmente se enfrentó a Shao Kahn saliendo victorioso. Cuando la Tierra regresó a la normalidad, Nightwolf ganó pacíficamente las tierras que su gente nativa había perdido hace muchos años. Ellos establecieron su propia nación y pronto se convirtieron en los más grandes líderes de la Tierra.

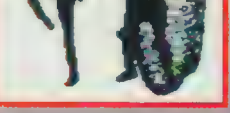




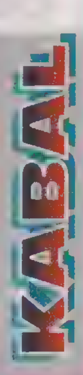
CYRAX

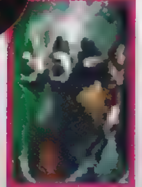
Cyrax es la unidad LK-4D4, el segundo de los 3 prototipos de Ninjas cibernéticos construídos por el Lin Kuei. Al igual que sus contrapartes, su tarea programada es encontrar y eliminar al Ninja traidor, Sub-Zero. Sin alma, Cyrax pasó desapercibido por Shao Kahn y permanece como posible amenaza contra la dominación de la Tierra.

Cyrax fue capturado por Sub-Zero y reprogramado con nuevas órdenes: destruir a Shao Kahn. Con Shao Kahn imposibilitado para detectar la presencia del asesino sin alma, Cyrax lanzó un exitoso ataque sorpresa. Después de derrotar a Kahn y salvar la Tierra, Cyrax espera nuevas órdenes de los cuarteles generales del Lin Kuei. Las órdenes nunca llegaron y Cyrax comenzó a fallar. El terminó desamparado en medio de un desierto al dirigirse ilegalmente hacia su base.

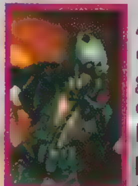


KABAL

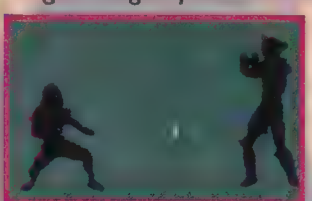




Como un guerrero escogido, su identidad es un misterio para todos. Se cree que es sobreviviente de un ataque por parte de los escuadrones de exterminación de Shao Kahn. Como resultado de haber sido ferozmente atacado, él se mantiene vivo gracias a respiración artificial y con gran furia hacia la conquista de Shao Kahn.



Al seguir vivo después de un ataque que casi lo lleva a la muerte, Kabal juró vengarse de sus agresores. El peleó junto a los otros guerreros. Cuando derrotó a Motaro y al poderoso Shao Kahn, probó que en realidad era el elegido. Antes de la invasión Kabal vivió una vida de crimen. Una vez fue miembro del Dragón Negro junto con Kano. Ahora Kabal dedica su vida a pelear contra la injusticia. El le dará a los círculos criminales una nueva razón por la cual temer.



ESTE MES EN EL BARRIO...

DIXIE KONG AL ESTRELLATO; "DONKEY KONG COUNTRY 3"



NOS ACABA DE LLEGAR AL PAÍS UNA GRAN NOTICIA DESDE NINTENDO OF AMERICA, CON LA CREEMOS QUE, TANTO LOS VIDEOJUGADORES DEL PAÍS, COMO TODOS LOS QUE TRABAJAMOS EN REVISTA CLUB NINTENDO, QUEDARÁN MUY FELICES.

A PESAR QUE DEBERÁ PASAR UN POCO DE TIEMPO PARA QUE ESTE TÍTULO HAGA SU ARRIVO A ESTA AUSTRAL NACIÓN, YA ES UNA REALIDAD. Y SE SUMARÁ A LA FAMILIA QUE PARTIÓ EN NOVIEMBRE DE 1994 CON LA SALIDA DEL REVOLUCIONARIO "DONKEY KONG COUNTRY", CREADO CON EL ÚLTIMO AVANCE DE LA TECNOLOGÍA EN MODELACIÓN DE IMÁGENES (ACM), ROMPIENDO TODO MARGEN DE VENTAS Y PREFERENCIAS. LUEGO EN DICIEMBRE DE 1995, ARRIBA CON LOS PAPELES PROTAGÓNICOS EN LAS IMÁGENES DE DIDDY Y DIXIE, "DONKEY KONG COUNTRY 2; DIDDY'S KONG QUEST". Y AHORA EN NOVIEMBRE DE ESTE AÑO, LA NOVEDAD, "DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE DOUBLE TROUBLE", PROTAGONIZADO COMO SE HABRÁN DADO CUENTA, POR DIXIE KONG. ESTE CARTUCHO CONTARÁ CON LA CAPACIDAD DE 32 MEGAS, Y SU PLATAFORMA SERÁ, COMO LOS ANTERIORES, EL IMBATIBLE SUPER NES.



Y BIEN COMPATRIOTAS, SERÁ HASTA EL PRÓXIMO MES, ME DESPIDO PARA IR EN BUSCA DE MÁS NOTICIAS SOBRE EL MUNDO DE NINTENDO.

MI NOMBRE ES **DARRELL**, Y SOY A QUIEN LE HAN DEJADO ÉSTA SECCIÓN EN SUS MANOS, ¡CHAO!

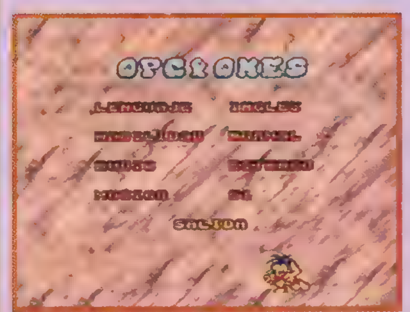


Todos los meses estaremos informándote de lo último llegado al país en este alucinante mundo de Nintendo.
¡HASTA LA PROXIMA!



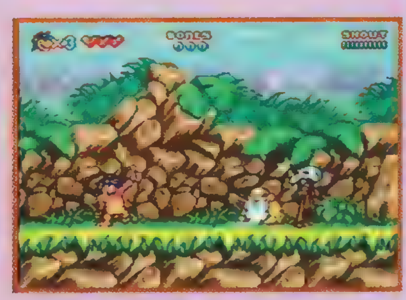


Este juego es bastante largo, así que si después de algún tiempo no has podido terminarlo, este truco te será de mucha ayuda.

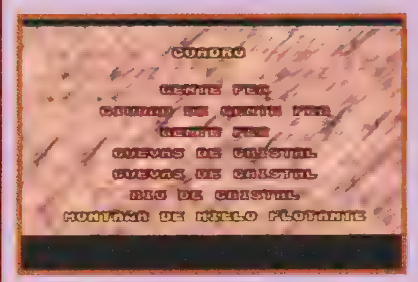


Entra a la pantalla de opciones y después de arreglar todo a tu parecer ilumina la opción de "salida", entonces presiona y mantén el botón L y después presiona Start (cuando cambies de pantalla suelta el botón L).

Ahora, en la pantalla principal escoge la opción de "Empezar el juego", presiona y mantén el botón R e inmediatamente presiona Start para empezar el juego, si esto lo haces bien, podrás hacer dos cosas...



La primera de ellas es terminar la escena a la hora que quieras, para eso simplemente tendrás que presionar el botón de Select en cualquier momento y la escena terminará.



La segunda es poder ir a la escena que desees, para eso deberás presionar Start para poner pausa y después presionar Select, con esto aparecerá una pantalla en la que podrás elegir la escena a la quieras ir.



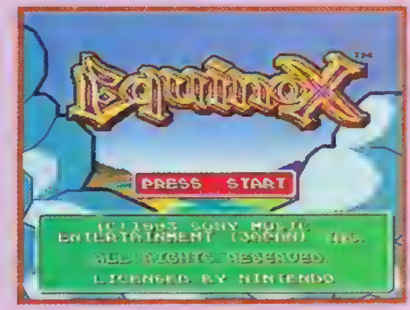
Este juego es uno de los que se lleva aplausos por largo y difícil, así que si tú tienes problemas con lo referente a energía y magia, este truco seguramente te será de gran ayuda.



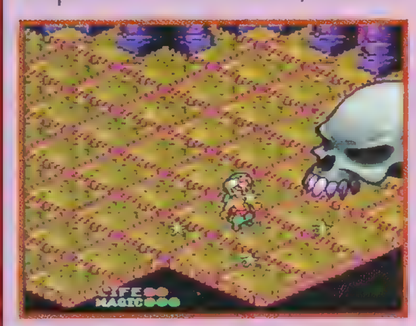
Al principio espera a que aparezca la pantalla con el título del juego, entonces ahí presiona los siguientes botones en este orden:

L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R.

Si esto lo haces bien, el cuadro azul que está abajo cambiará a verde.



Después de esto escoge un archivo, ya sea uno empezado o uno nuevo, entonces gracias al truco, tanto tu marcador de energía como el de magia no se gastarán para nada, o sea que podrás usar tus hechizos indiscriminadamente.



A continuación más códigos para este juego:

Con este código podrás ver el final del juego

Select, ◄, ►, L, R, ◄, ►, Select

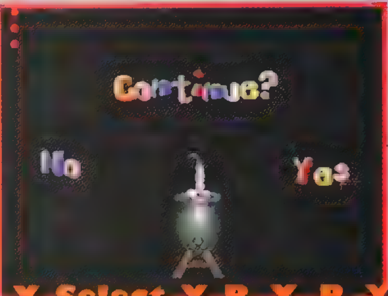


Con estos códigos podrás aumentarte una vida, el primero sólo lo puedes usar una vez y el segundo las veces que quieras.

Select, ◄, Select, ►, Select, ◄, Select, ►.

◄, Select, ►, Select, ◄, Select, ►, Select.

Este otro código te dará un continue, el primero sólo lo podrás usar una vez y el segundo te dará un continue cada vez que lo ejecutes.

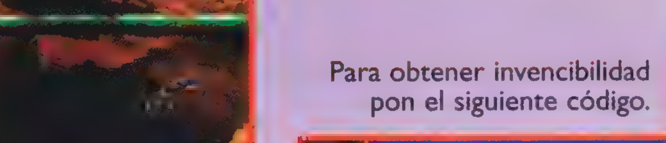


Y, Select, Y, B, X, B, X, B.

A, Select, A, B, X, Y, X, Y.

Al ejecutar el siguiente código Jim desaparecerá y para donde muevas el control podrás ver el mapa, así sabrás qué es lo que te espera en cada nivel.

Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, B.



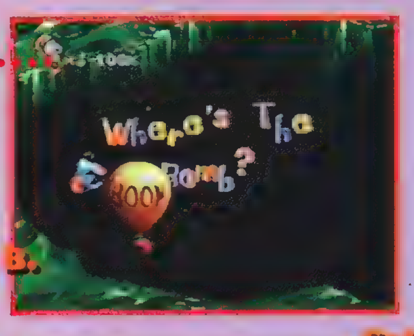
Para obtener invencibilidad pon el siguiente código.



A, A, X, A, ◄, ►, ►, ◄.

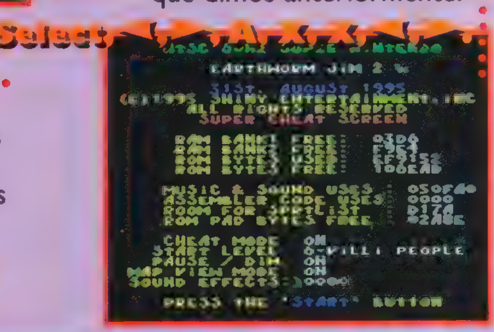
Este código te evitará la molestia de venir empujando la bomba en el nivel "Flyin´ King", pues al ejecutarlo ésta aparece junto a ti.

X, X, X, X, B, B, B, B.



Con este código entrarás a una pantalla en la que podrás activar varias de las funciones que dimos anteriormente.

Select, ◄, ►, A, X, X, ◄, ►.



Si usas este código en el nivel "Villi People" obtendrás gratis 81 Metal Worms con los que podrás ganar muchos premios en la trivia.



A, B, A, B, A, B, A, B.

Aquí te van 3 claves para este juegazo, las cuales debes poner mientras está la pausa:

1) Presiona **A** 8 veces: **Con esto verás la pausa más clara.**

Recuerda que cuando pones pausa, la pantalla se obscurece; compara las fotos: **a** y **b** para regresar a la normalidad vuelve a presionar **A** 8 veces.

2) Haz la siguiente secuencia: **Select, B, X, A, A, X, B, Select**; para saltarte de nivel. (**c** y **d**).

3) Ahora usa esta secuencia: **X, Select, X, B, X, Select, X, A**; Con ella recuperas tu energía perdida. (**e** y **f**).

Con cada clave escucharás un sonido que indica que sí salió. Ahora sólo quita la pausa.
Recuerda que si presionas L, R, Select y Start al mismo tiempo, reseteas el juego.
OGT



NINJA 外伝 TRILOGY GAIDEN

Esta adaptación de 3 clásicos de NES cuenta con passwords que facilitan mucho el juego. Sin embargo hay muchas cosas que le hicieron falta a las 3 versiones como el nombre de los programadores en los finales, pero no estamos aquí para hablar de eso, así que aquí están los passwords.



A VER SI TE ATREVES CON EL JUEGO DE m&m's



Para que te entretengas aún más comiendo tus m&m's

Reglas. 1.- Sin mirar, saca un m&m's del paquete. 2.- Ve de qué color es y encuentra ese mismo color en el tablero. 3.- Si cumples la primera prueba en ese casillero, te comes tu m&m's. Si no la cumples, déjalo en la Piscina de Chocolate. 4.- Es el turno del jugador a tu derecha. Repetir los pasos 1 a 4 (si alguien ha realizado esa prueba, haz la siguiente). 5.- Cualquiera que realice su prueba, también se come los m&m's que están en la Piscina de Chocolate. 6.- Sigan jugando hasta que se terminen los chocolates m&m's

1.- Haz una imitación de un personaje famoso.

2.- Inventa una palabra y úsala en una frase.

3.- Toca una guitarra imaginaria durante 15 segundos.

4.- Sácate alguna prenda de vestir, dala vuelta y póntela de nuevo.

5.- Siéntate en una silla imaginaria durante 5 segundos.

6.- Canta alguna canción que tenga la palabra AZUL en ella.



1.- Silba "caballito blanco".

2.- Di quién te gusta.

3.- Dibuja un corazón con la mano derecha, mientras dibujas una flecha con la izquierda.

4.- Di "soy un M&M's" cinco veces rápido.

5.- Haz trenzas en tu pelo.

6.- Pon caras tontas de besos.

1.- Di el alfabeto de atrás para adelante.

2.- Escribe tu nombre al revés.

3.- Canta el himno nacional.

4.- Termina la oración: Tres M&M's desobedientes, sin permiso de la mamá...

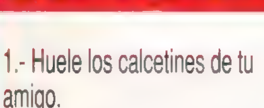
5.- Recita algún poema de Gabriela Mistral

6.- Nombra 5 cosas que hay en la habitación que empiecen con M.

Piscina de Chocolate

Si no cumples la prueba deja aquí tus m&m's





1.- Huele los calcetines de tu amigo.

2.- Di algo increíble de ti mismo.

3.- Ríete lo más fuerte posible.

4.- Nombra 10 cosas rojas que hay en la habitación.

5.- Aletea 50 veces.

6.- Usa tus zapatos en las manos durante una vuelta.





1.- Apriétate la nariz hasta tu próximo turno.

2.- Di un trabalenguas.

3.- Frota tu estómago mientras te golpeas la cabeza.

4.- Di una palabra que rime con naranja.

5.- Salta hacia arriba y abajo diciendo: "Mami, Mami, Mami".

6.- Dile algo grosero a tus amigos.



1.- Cómete tu M&M's sin usar las manos.

2.- Haz un globo de saliva.

3.- Tócate la nariz con la lengua.

4.- Junta las rodillas y camina por la habitación.

5.- Pon una cara estúpida y mantenla por 15 segundos.

6.- Que un amigo te dé tu M&M's

Envía un envase de m&m's con tus datos (nombre, dirección, teléfono y edad) y los nombres de los amigos con que jugaste a Sta. Elena 1266 Santiago. Acuérdate de contarnos quién de ustedes ganó y podrás recibir premios m&m's





Aquí están TODOS los passwords de este juego por cortesía de Néstor J. Huitrón Medina. Si tú nos mandas passwords, hazlo como Néstor: todos los posibles y, si incluye monedas y poderes, que sean lo mejor que puedas.



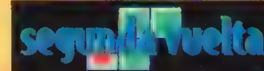

primera vuelta		puntaje	segunda vuelta		puntaje
1	?KKKGGGK	089	1	Z ! FJR . HC	3445
2	MZKKGGFK	179	2	DHRFWTLB	3532
3	ZVGGLLJH	275	3	XHSGYWMF	3623
4	KDXHBBKM	357	4	HXRFWTKH	3695
5	TFZKGGBG	430	5	/ YTHPYBF	3787

STAGE 5 CLEAR
GOOD JOB




STAGE 10 CLEAR
VERY GOOD

primera vuelta		puntaje	segunda vuelta		puntaje
6	KX . LJJDK	477	6	CJGWTRFM	3851
7	ZSXHBBHK	555	7	XKJYYWJH	3943
8	FKFRJJBC	643	8	J ! MRWSDG	4036
9	/ BKWGGKH	737	9	VWGXWSCM	4121
10	DYFRJJLB	832	10	BCVWTQLG	4210




primera vuelta		puntaje	segunda vuelta		puntaje
11	TVCPDDFG	920	11	WCVWTQLB	4292
12	FB / YLLMH	973	12	JWYNPXFB	4376
13	YJYWGFFL	1024	13	Y / TVRZGB	4444
14	HXWTBMMK	1095	14	DBGLJDYD	4482
15	TYYWGFDG	1150	15	. MGLJDXJ	4536



primera vuelta		puntaje	segunda vuelta		puntaje
16	KKMBPMKM	1207	16	HVKCDLSC	4575
17	YDGHPMKJ	1284	17	V . FKGBTM	4661
18	H ! DFWHDF	1345	18	JHSHBJPD	4696
19	. ZBCRCKB	1406	19	! FRGLGXD	4758
20	CJRCRCKH	1451	20	MT / FJDTM	4829



	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
21	!MWHPMGB	1518	[illegible]	YWSHBJYB	4894
22	BZSDTFLJ	1560	[illegible]	CFDVDLZK	4921
23	YYSDTFKB	1614	[illegible]	. MLQGBQG	4936
24	GMHVRCHB	1654	[illegible]	FWFXJCQC	5003
25	ZHDRWHLF	1705	[illegible]	! TCVDKXG	5038

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
26	JYDRWHLJ	1796	[illegible]	GJ ZQGMYB	5124
27	V / JWTFHM	1871	[illegible]	WDWYLFQD	5202
28	JB / NPMBB	1946	[illegible]	G / RTBHSJ	5244
29	XJYXWGGC	2033	[illegible]	Y. RTBHRJ	5334
30	FYYXWGFC	2123	[illegible]	FDHBPHRK	5393

STAGE 30 CLEAR
GREAT

STAGE 35 CLEAR
EXCELLENT

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
31	XXYXWGDC	2213	[illegible]	TJBHPHQD	5460
32	BMCFJVDL	2290	[illegible]	BVKDTMTJ	5520
33	YCGJDQKB	2374	[illegible]	VTKDTMSK	5601
34	CYMCDQJH	2441	[illegible]	GLWMYFXJ	5644
35	? ! GJDQHH	2509	[illegible]	VGSJRKPK	5731

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
36	HF . BBZFM	2585	[illegible]	HXSJRKPF	5795
37	XLWJDQGM	2653	[illegible]	W! ZDTMQB	5872
38	HZVHBZCK	2715	[illegible]	DFDWTMPB	5912
39	! XSFJVKL	2768	[illegible]	WMLRWCRD	5972
40	GMKYLXLJ	2854	[illegible]	GWDWTMPG	5994

STAGE 40 CLEAR
FANTASTIC



	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
41	ZGDSLXLM	2895	[illegible]	Z! MTPGTK	6045
42	HSMPDQCC	2955	[illegible]	LKZRWBPL	6098
43	X.KNBYKH	3043	[illegible]	ZJZRWBZF	6115
44	DFWWGRBJ	3112	[illegible]	JXXPRJVD	6186
45	ZBSSLWGH	3155	[illegible]	WWXPRJTJ	6212

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
46	FXYYLWFF	3213	[illegible]	LMCKGZWJ	6218
47	TZ . PD . KG	3260	[illegible]	TJLGLSPB	6260
48	GGKBPYGJ	3304	[illegible]	GYLGLS ZG	6314
49	XKBFWTBC	3343	[illegible]	W /CKGZVB	6362
50	BZMDTRLJ	3360	[illegible]	?JMHPVCH	6379

CLUB Nintendo® RESPONDE

¿Súper Mario 64 será tan maravilloso como Super Mario World?
JORGE BRAVO CORTES
CHILE

Lo primero que debo hacer es agradecer tu gran carta, en la cual nos hablas mucho acerca del N64, con bastantes preguntas, de las cuales he seleccionado esta, porque pienso es una duda general sobre esta nueva aventura de nuestro amigo Mario. Te diré que Súper Mario 64, aparte de ofrecer unos gráficos excelentes, cuenta con 15 mundos a recorrer y 10 cursos especiales, en los cuales, deberás demostrar toda tu habilidad con el exclusivo control del N64, y por sobre todo con el 3-D Joystick, ya que te ofrece una nueva e increíble forma de jugar, no sólo en SM64, sino en muchos de los juegos que estarán disponibles para esta "joyita" que Nintendo nos prepara para el mes de septiembre. Por lo que no te preocupes, la nueva aventura de Mario, te dará entretención para rato.

RYO

Según un amigo, él conoce una tienda que transforma juegos de SUPER NES a NES, ¿Es posible esto?
FRANCISCO ALVAREZ BEPERET
CHILE.

Ultimamente nada es novedad, el que se digan o inventen cosas de tal grado, aquí a Revista Club Nintendo llegan día a día cartas con una inmensa variedad de comentarios diciéndonos porqué no hemos publicado o comentado algún truco o novedad. Es difícil contestar cosas que simplemente no existen o son rumores, en más de una oportunidad, nos han criticado por anunciar algo que después de un tiempo, ya no es, o cambia por motivos de fuerza mayor. Pero con respecto a tu pregunta, no creo que creas semejante cosa, si eres un fiel seguidor de Revista Club Nintendo, te habrás dado cuenta que es imposible convertir gráficos de 16 o 32 bits a 8 bits. Tomé tu carta porque gracias a ella, puedo aclarar el tema que sale en el encabezado.

RYO

En el juego DONKEY KONG COUNTRY 2, ¿existe alguna clave para poder obtener más vidas al comenzar un juego?
SERGIO POBLETE H.
Santiago - Chile

Efectivamente, existe dicha clave y como estamos para ayudarte, te daré este truco bastante solicitado. Pero antes debo aclarar que esta clave sólo sirve cuando comienzas un juego nuevo, por lo que no intentes hacerla con un archivo ya empezado. Lo que debes hacer es lo siguiente:

-Comienza un juego NUEVO y ejecuta el truco de CHEAT MODE (publicado anteriormente en la sección Tips de) y cuando se encuentre iluminada esta opción, haz la secuencia Y, A, SELECT, A, ABAJO, IZQUIERDA, A, ABAJO.

Si lo hiciste correctamente, escucharás una risa que te lo indicará. Ahora selecciona el modo de juego y comenzarás con 50 vidas a tu disposición.

RYO

¿Qué otra novedad nos prepara Nintendo?
GUILLERMO ROJAS
BOLIVIA.

Bueno, en realidad las novedades que nos tiene Nintendo son muchas, pero ahora te nombraré algunas que creo son bastante importantes: Nintendo pondrá en el mercado un nuevo Game Boy, llamado "Game Boy Pocket", cuya ventaja es su tamaño, es más práctico, debido al menor tamaño con respecto al GB tradicional y además su pantalla permite ver los gráficos con mayor claridad (disponible a partir de Septiembre de 1996).
Otra novedad es la aparición de "Donkey Kong Country 3 Dixie Kong's Double Trouble", con más enemigos, pantallas y por supuesto un nuevo amigo: Kiddy Kong. Cuenta con nuevas áreas secretas y habilidades para los personajes (disponible a partir de Noviembre de 1996). Y un nuevo juego llamado "Power Ranger Zeo", del cual poco se sabe hasta este momento, pero que hará su aparición dentro de este año. Te recuerdo que todo lo anterior está sujeto a cambio sin previo aviso por parte de Nintendo, pero lo más seguro es que todo se cumpla, por lo que Nintendo hay para rato.

RYO

¿Con qué juego de regalo vendrá el Nintendo 64?
JAIME A. CLAURE A.
La Paz - Bolivia.

A decir verdad, aún no recibimos una información que nos aclare completamente este asunto. Sin embargo, lo más probable es que el Nintendo 64 venga en más de un tipo de set. Es decir, que lo más posible es que salga a la venta el Nintendo 64 solo, sin juegos, y paralelamente, otro set que incluya algún juego. ¿Súper Mario 64 o Killer Instinct? Siguiendo con la tradición, lo más lógico sería Súper Mario 64, pero Killer Instinct es un juego que ha ganado muchos adeptos, así que sólo nos queda esperar.

FOX.

Encuentro que hace falta más crítica de parte de los lectores. Ustedes siempre publican cartas en que a lo más los felicitan en un par de líneas. Ojalá publiquen esta carta. Creo que una buena crítica u opinión vala tanto como una pregunta.
JAVIER CORNEJO S.
Viña del Mar - Chile.

Tal vez tengas razón, pero es importante que sepas que nosotros siempre hemos tomado en cuenta las críticas y opiniones, y ha sido por estas mismas opiniones que nos hemos enterado que lo más important para los lectores es la información sobre videojuegos. De todas formas, siempre habrá un espacio para cartas como la tuya.

FOX

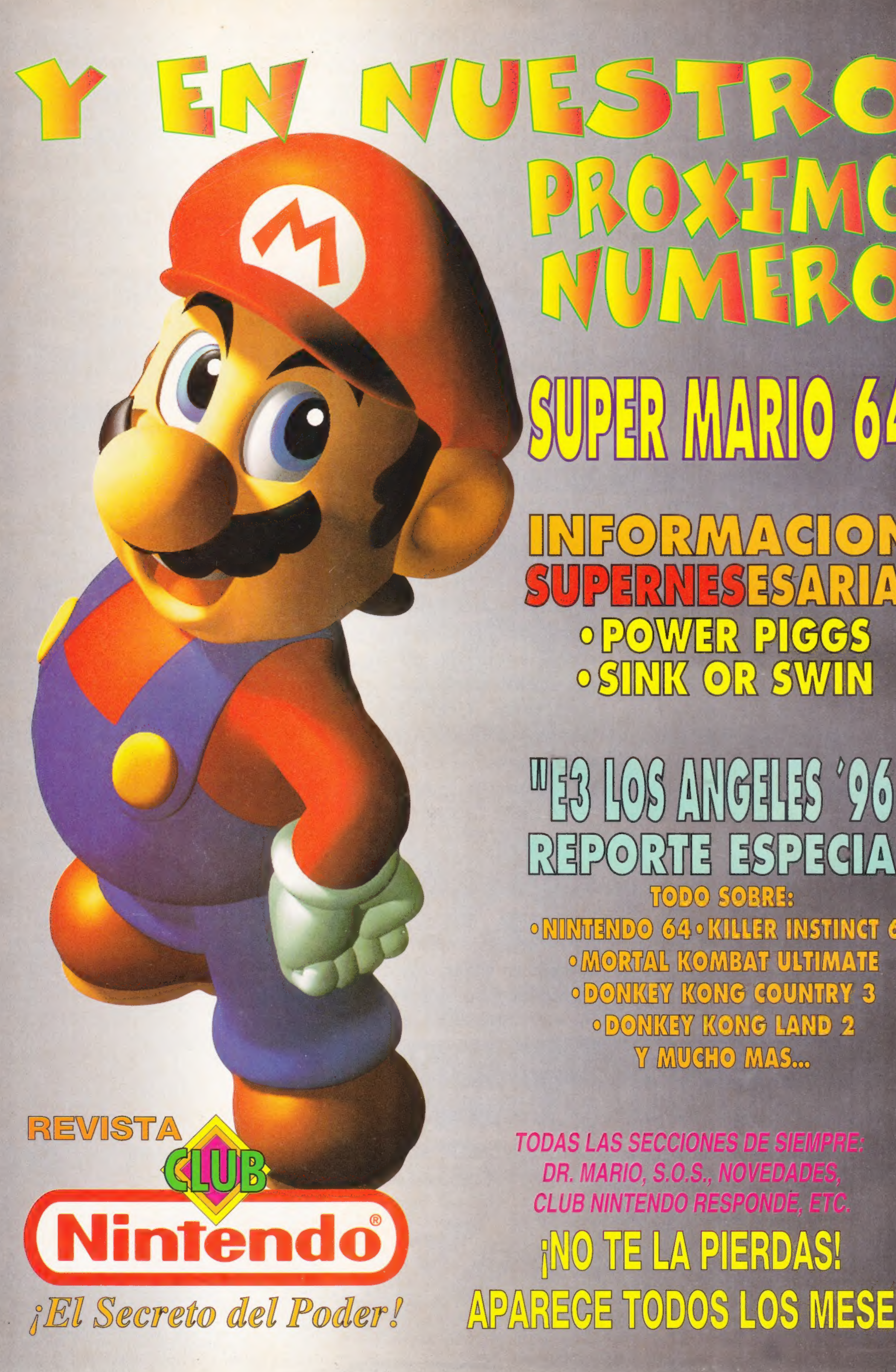
Deberían incluir alguna sección en que comenten comics y películas de animación, como lo he visto en otras revistas de videojuegos.
MIGUEL RITTERMAN T.
ARGENTINA

Sabemos que el comics y la animación (principalmente japonesa), están dando mucho que hablar entre los jóvenes y que una gran mayoría de éstos son también amantes de los videojuegos, pero nosotros nos dedicamos a los videojuegos solamente.
Sin embargo, en variadas ocasiones, han aparecido en éstas Revsta, pequeñas reseñas y dibujos de, por ejemplo, Dragon Ball Z y Ranma 1/2. Esto seguirá pasando mientras aparezcan más juegos que unan a nuestra especialidad con el mundo de la animación.

FOX

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO
CHILE



Y EN NUESTRO
PROXIMO
NUMERO
SUPER MARIO 64
INFORMACION
SUPERNESESARIA:
• POWER PIGGS
• SINK OR SWIN
"E3 LOS ANGELES '96"
REPORTE ESPECIAL
TODO SOBRE:
• NINTENDO 64 • KILLER INSTINCT 64
• MORTAL KOMBAT ULTIMATE
• DONKEY KONG COUNTRY 3
• DONKEY KONG LAND 2
Y MUCHO MAS...
TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.
¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES
REVISTA
CLUB
Nintendo®
¡El Secreto del Poder!

¡START GAME!

ENTER

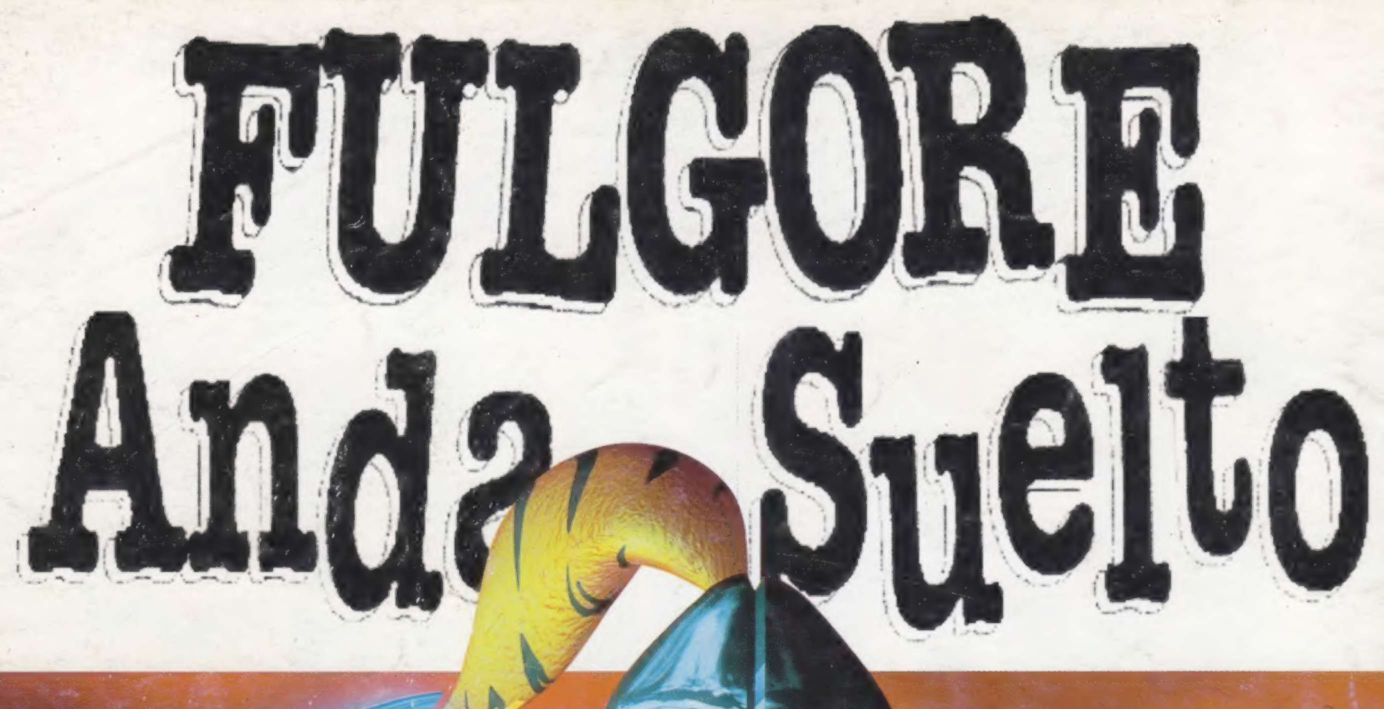
COMIDA KIDS CLUB
DE BURGER KING
(Y PÁSALO INCREÍBLE)

Oferta por tiempo limitado presentando este cupón.



Por la compra de tu Comida Kids Club, un delicioso Sundae ¡GRATIS!







KILLER INSTINCT HA SACADO SU CARTRIDGE PARA GAMEBOY, PARA QUE JUEGUES EN TODAS PARTES. REPARTO COMPLETO DE LUCHADORES, EL MISMO QUE EN LA SALA DE JUEGOS O SNES. TODAS LAS MOVIDAS SECRETAS, COMBO BREAKERS, FATALITY, ETC.

SOLO ESTE SELLO
¡Exige tu sello!
GARANTIA
Nintendo
CHILE
H. BRIONES COMERCIAL S.A.
TE HARA GANADOR

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM